



С. Б. Шишкина  
И. В. Яцун  
Д. В. Шейкман

# **ДИЗАЙН ИНТЕРЬЕРОВ:**

Термины и определения

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное  
учреждение высшего образования  
«Уральский государственный лесотехнический университет»  
(УГЛТУ)

Кафедра механической обработки древесины  
и промышленной безопасности

С. Б. Шишкина  
И. В. Яцун  
Д. В. Шейкман

# **ДИЗАЙН ИНТЕРЬЕРОВ:**

## **Термины и определения**

Словарь  
для обучающихся всех форм обучения  
по направлению 35.03.02  
«Технология лесозаготовительных  
и деревоперерабатывающих производств»  
(уровень бакалавриата)

Екатеринбург  
2019

Печатается по рекомендации методической комиссии ИЛБидС.  
Протокол № 11 от 1 ноября 2018 г.

Рецензент – Е. В. Курдышева, доцент кафедры ТОЛП, канд. техн. наук

Редактор А. Л. Ленская  
Оператор компьютерной верстки Т. В. Упорова

---

Подписано в печать 10.12.19		Поз. 59
Плоская печать	Формат 60×84 1/16	Тираж 10 экз.
Заказ №	Печ. л. 3,25	Цена руб. коп.

---

Редакционно-издательский отдел УГЛТУ  
Отдел оперативной полиграфии УГЛТУ

## ВВЕДЕНИЕ

Дисциплина «Дизайн мебели и интерьеров» изучается обучающимися по направлению 35.03.02 «Технология лесозаготовительных и деревоперерабатывающих производств» (уровень бакалавриата). Специфическая терминология данного курса представляет определенную сложность для обучающихся, так как требует наличия общекультурных, художественных и исторических знаний. Настоящий словарь поможет расширить кругозор обучающихся, дать ответы на вопросы из области не только дизайна, но и технической эстетики и проектной культуры дизайна, формирования предметно-пространственной среды.

Термины и определения, представленные в словаре, соответствуют научно-методическим основам дизайна, раскрывают социальные, эстетические, функциональные, эргономические и технические аспекты создания предметно-пространственной среды, максимально комфортной для человека и отвечающей его разнообразным потребностям. Содержание словаря поможет обучающимся осмыслить историю дизайна, отдельные факты культуры, восполнить «язык» при изучении теоретического материала по дисциплине.

**Адресное проектирование в дизайне** – проектирование, учитывающее реальную структуру потребностей и предпочтений, в том числе психологических, разнообразных демографических и социально-культурных групп потребителей дизайнерской продукции.

Поскольку предметы, которыми человек окружает себя, выполняют не только утилитарную функцию, но и функцию утверждения его индивидуальности, то определённая вещь связана с ее способностью вступать с человеком в некий внутренний диалог, т. е. она должна быть обращена в смысл. Отсутствие такого диалога помещает человека в пустыню мертвой «овеществленной» среды, на которую он реагирует механически. Задача дизайна, если пользоваться терминологией М. М. Бахтина, заключается в том, «чтобы вещную среду, воздействующую механически на личность, заставить заговорить, т. е. раскрыть в ней потенциальное слово и тон, превратить ее в смысловой контекст мыслящей, говорящей и поступающей (в том числе и творящей) личности...». Именно это является высшей задачей адресного проектирования в дизайне [1].

**Аксонометрия** (от греч. *ахон* – ось и *metron* – мера) – способ изображения сооружений, предметов на чертеже: на плоскости они изображаются вместе с пространственной системой координат и с проекцией на координатную плоскость (вертикальная проекция в рисунке здания).

**Активность среды** (лат. *actus* – действие) – понятие, характеризующее степень воздействия материально-предметной среды на человека; зависит от социально-культурной ситуации и стилевых предпочтений века. Стиль *рококо* (середина XVIII в.), например, проявившийся в украшении интерьеров, мебели и декоративных изделий, был обращен к изысканной парадности, к домашнему обиходу, его нуждам, уюту, проявлял максимальное внимание к удобству человека, к комфорту и утонченности каждодневного бытия, а также к отдыху и эстетическому наслаждению. Формы этого стиля отличаются асимметрией композиции, изяществом и легкомыслием, светлыми красками и светскими мотивами.

*Конструктивизм* 1920-х гг., возникший в России перед революцией 1917 г., наоборот, постулировал динамику общественного быта, стремился к революционному переустройству жизни, провозгласил новые эстетические идеалы простоты, демократичности, активной деятельности и утилитарной целесообразности предметного мира. Поклонение возможностям новой техники, механизации процессов производства приносило в эстетику материально-предметного окружения геометризованные формы, выражающие идеалы энергии и движения, динамических перемен и активной социальной деятельности. Конструктивистами пропагандировались и использовались новые современные материалы, такие, как металл, стекло, бетон и др.

В зависимости от требуемых характеристик средового окружения активность его воздействия может усиливаться не только через использование тех или иных художественных форм, способных оказывать влияние

на отношение человека к средовому пространству, но и посредством применения ярких цветов и разнообразных световых эффектов, которые выступают связующим звеном между различными элементами архитектурно-дизайнерской среды. Их разнохарактерное воздействие часто используется при оформлении современных досугово-зрелищных интерьеров.

**Ампир** (франц. *empire* – империя) – стиль, сложившийся в начале XIX в. во Франции при дворе Наполеона I. Получил широкое распространение в архитектуре, декоративно-прикладном и изобразительном искусстве первой трети XIX в. в странах Европы; является завершающей фазой эволюции классицизма. Для стиля А. характерна эклектичность, сложившаяся на принципах подражания искусству Древней Греции, императорского Рима, а также художественной культуре Древнего Египта. Императорское величие демонстрировали монументальность и лаконизм античности в сочетании с соответствующими атрибутами и символами. Распространилось заимствование архитектурных типов и форм древности – триумфальные арки, обелиски, памятные императорские колонны, а также милитаристические мотивы декора интерьеров.

В Европе особой популярностью пользовалось сочетание красного дерева с золоченой бронзой, получили широкое распространение драпировки для отделки стен и потолков парадных покоев. В России объекты в стиле А. были построены в Санкт-Петербурге и Москве. Примером подобного архитектурного сооружения может служить здание Адмиралтейства в Санкт-Петербурге. А. проявился заметным образом в дизайне мебели: во Франции это в первую очередь изделия Франсуа Жакоба, в России – мебель, выполненная по проектам А. Н. Воронихина и К. И. Росси. Кроме того, сильное влияние стиля А. сказалось на формах и декоре фарфоровых изделий, изделий из стекла, металла, а также на различных видах одежды.

**Антидизайн** (радикальный дизайн) – авангардное течение в дизайне, сложившееся в Италии к началу 1960-х гг. как протест против стилистики модерна, которая к тому времени, по мнению дизайнеров, утратила свое новаторское значение и «превратилась в примитивный маркетинговый инструмент». В этот период возник пристальный интерес к эстетике повседневности, что дало дополнительный импульс эстетизации окружающей среды, дизайну рекламы, стайлингу, моде. Появился лозунг А. – «декоративность ради декоративности».

Радикальные дизайнеры создавали собственные творческие группы, в рамках которых разрабатывались новые креативные идеи, нацеленные на обновление проектной культуры дизайна. Суть обновления заключалась в отрицании формалистических ценностей итальянского неомодернизма и активном использовании всех критикуемых им методов: утвердились принципиальная некритичность, ироничность, китч, использование насыщенных цветов, нарушение пропорций и др. Были поставлены под сомнение концепции «хорошего дизайна» и функциональных свойств объектов.

Во Флоренции в 1966 г. были созданы творческие группы «Archizoom» и «Superstudio», в Милане в 1976 г. возникла «Studio Alchimia». Ее основной целью было внедрение идеи о превращении товаров повседневного обихода в эстетически значимые объекты. А. прекратил свое существование в начале 1980-х гг. после возникновения группы и одноименного стиля «Мемсис».

**Антропометрия** (от греч. antropos – человек, metron – мера) – один из разделов антропологии, изучающий различные характеристики строения, основных движений и поз человеческого тела. Антропометрия устанавливает их усредненные величины для людей различного пола, возраста, этнической принадлежности и географического региона. Данные антропометрии широко используются в проектировании изделий и зданий с целью обеспечить их соразмерность человеку, удобство пользования и комфорт.

**Ар деко** (фр. art deco, сокр. от art decoratif) – интернациональный стиль второй четверти XX в., сформировавшийся в декоративном искусстве Франции. Название закрепилось после Международной выставки декоративного искусства и промышленности, проходившей в 1925 г. в Париже. Возникновению стиля способствовали гастроли труппы Русского балета Дягилева, выступавшей в ярких костюмах от Поля Пуаре. При этом обращали на себя внимание абстрактные упрощенные формы, заимствованные в авангардной живописи.

Центрами А. д. были Франция и США. Стиль сочетал в себе элементы модерна, кубизма и экспрессионизма; для него характерны сочетания утяжеленных монументальных форм с изощренным украшательством. А. д. получил широкое распространение в декоративном искусстве, дизайне интерьера, архитектуре и живописи. Полнее всего А. д. проявился в оформлении и украшении интерьеров фешенебельных отелей, клубов, салонов, океанских лайнеров и представительских зданий большого бизнеса.

Стилистическая простота А. д. являлась подражанием древнеегипетскому и античному искусству, а также искусству древних цивилизаций Американского континента. Художники А. д. часто использовали любимые мотивы классических мастеров указанных направлений (напр., схематически изображали жука-скарабея). Несмотря на то, что появление А. д. способствовало как в Европе, так и в США усилению роли художника-дизайнера, широкая популяризация стиля часто приводила к массовому выпуску малохудожественных изделий.

**Ар нуво** (фр. art nouveau – новое искусство) – первый модернистский международный стиль, возникший в Европе в конце 1880 гг. под влиянием движения «Искусств и ремесел», начало которому положил в Великобритании художник У. Моррис. Его художественные формы составляли растительные мотивы с асимметричными изгибами линий. А.н. был попыткой

создания нового стиля в качестве альтернативы академическому «историзму», преобладавшему в искусстве XIX в. Свое наименование стиль получил от названия художественной галереи «L'Art Nouveau» («Художественное искусство»), открывшейся в Париже в 1895 г.

В Испании, США, во Франции и Англии в стиле А. н. преобладали криволинейные формы, изогнутые линии, в Шотландии и Германии использовались в основном прямолинейные формы. В Бельгии А. н. отразился преимущественно на архитектуре. Построенный архитектором В. Хорта в Брюсселе (1893) отель «Тассель» – яркий пример А. н. со всей присущей этому направлению творческой фантазией. Хорта говорил: «Я отбрасываю цветок и лист, но оставляю стебель». В наибольшей степени прославились его работы по металлу и колонны в форме древесных стволов, которые получили название «Линии Хорты».

**Архитектоника промышленных изделий** – художественно осмысленные и выраженные в форме изделия его конструктивная основа и характер работы материала. А. выявляется через взаимосвязь и взаиморасположение несущих и несомых частей, что делает наглядными статические и динамические нагрузки конструкции, а также через ритмический строй форм. А. п. и. – важное для дизайна понятие, имеющее отношение к осмыслению промышленного изделия как единого пластического организма [2].

**Архитектор-дизайнер** – специалист, работающий на стыке архитектуры и дизайна и владеющий методами комплексного проектирования предметно-пространственной среды (дизайн архитектурной среды). А.-д. должен обладать развитым композиционным мышлением, способностью творчески использовать весь арсенал предметно-пространственных компонентов для создания полноценной среды обитания. Кроме того, он должен обладать способностью вживаться в поставленные проектные задачи как с точки зрения архитектуры, так и с точки зрения дизайна, осуществлять поиск нестандартных синтетических решений на стыке обеих специальностей. При этом задействуются как традиционные, так и новаторские средства и технологии, обеспечивающие наиболее эффективное проектное решение в данной ситуации.

Главными задачами профессиональной деятельности А.-д. являются, во-первых, формирование среды внутренних пространств зданий и отдельных помещений с учетом динамики процессов жизнедеятельности и предъявляемых к ним требований эргономики (при этом А.-д. исходит из возможностей современных конструкций, материалов, инженерных устройств, технологического и бытового оборудования, специальных монументально-декоративных элементов среды), во-вторых, проектирование архитектурно-планировочной основы, элементов и деталей решения комплексных средовых объектов, открытых пространств в городе и на селе с учетом градостроительных требований и особенностей этапа формирования. В ходе решения поставленных задач должны учитываться требования



экологии, климатологии, эргономики, а также транспортного обслуживания населения, визуальной информации и т. д. Указанные задачи решаются с использованием методов синтеза искусств [3].

**Барокко** (итал. barocco – причудливый, вычурный, странный) – художественный стиль, появившийся в конце XVI в. в Италии и ставший популярным в других странах Европы до XVIII в. (в Германии, России вплоть до конца XIX в.). В Б. отразился кризис идей и художественных принципов эпохи Возрождения, рушатся идея гармонии мира и представление о безграничных возможностях человека. Италия была для Европы в это время путеводной звездой. Стремясь забыть ужасы и жестокость религиозных войн, она явила миру пример утонченной цивилизованной жизни.

Ведущим искусством Б. является архитектура, ей подчинены прикладное искусство, живопись, скульптура. В архитектуре декоративное начало преобладает над конструктивным. Художественная задача – поразить, ослепить пышностью. Архитектурные заказы были связаны преимущественно со строительством церквей. Но вместе с тем расширялось строительство загородных резиденций, продолжающих традицию вилл и дворцов Древнего Рима; особой новизной и оригинальностью отличалась архитектура театров.

Строгое чувство меры в работах художников Высокого Возрождения сменяется фантастическим богатством и разнообразием декора, иногда в ущерб красоте. Криволинейные очертания, асимметрия, господствующая восходящая линия, усложненность композиции, неясное членение пространства – особенности архитектурных сооружений Б. Используются богато орнаментированные пилястры, колонны становятся чисто декоративным элементом, перестают нести конструктивную нагрузку. Кариатиды, атланты, перегруженный лепкой орнамент, ниши и портики, галереи со статуями, игра света и тени призваны воздействовать на эмоции зрителя. Таковы дворцы Версаль, Сан-Суси во Франции, Зимний дворец в России.

Новым вкусам соответствует интерьер: сглаживаются углы потолка и стен, плафоны и стены украшаются богатыми в колористическом отношении росписями, лепниной, позолоченными розетками, помещения богато декорируются гобеленами, статуями, зеркалами. Инкрустированные полы, хрустальные люстры, изящная мебель на тонких ножках дополняют дворцовое убранство. Во фресковых росписях преобладают мотивы разрушительных катастроф: всемирного потопа, ада, мученичества, борьбы – всего того, что вызывает напряжение физических и духовных сил. Это, как правило, многофигурные композиции, где все в движении, в необычайных ракурсах, с множеством чисто декоративных деталей. Жизнеутверждающее начало в них соседствует с аскетизмом, нарочито грубое с изысканным (Рубенс, Ван Дейк, скульптор А. Бернини). Таким способом

выражалось ощущение сложности мироздания, его изменчивости. В целом Б. присущи контрастность, динамичность, напряженность, слияние возвышенного, идеального и материального [4].

**«Баухауз»** (Bauhaus, нем. «строительный дом») – высшая школа строительства и художественного конструирования, основанная в 1919 г. в Веймаре немецким теоретиком дизайна, педагогом Вальтером Гропиусом и закрытая в 1933 г. нацистами. «Б.» впервые соединил возможности дизайна и промышленности. Согласно замыслу Гропиуса, в будущем все воспринимаемые зрением искусства объединятся, а художник превратится в искусного мастера, творчество которого будет тесно связано с производством. При этом главенствующее положение должна занимать архитектура. В зависимости от склонности к тому или иному виду творчества учащиеся могли осваивать профессию архитектора, художника-конструктора или художника прикладного искусства в области оформления тканей, работы по металлу, стеклу, дереву, типографского искусства и др.

Искусство-производство, к созданию которого стремился Гропиус, было направлено на созидание нового типа среды обитания человека. Для достижения указанной цели он пригласил в качестве профессоров крупнейших художников-авангардистов того времени: В. Кандинского, П. Клее, О. Шлеммера, Л. Файнингера, Л. Моголи-Надя, Т. ван Дусбурга и др. Ими были разработаны и внедрены в педагогический процесс учебные курсы, сохранившие свое значение в дизайнерской педагогической практике Западной Европы до настоящего времени.

В начальный период своей деятельности школа «Б.» находилась под влиянием швейцарского художника Й. Иттена; в основе культивируемого им метода преподавания были «интуитивный подход», «субъективный опыт» и «объективное распознавание».

Для стиля «Б.» характерны сглаживание индивидуальности, наличие геометрических пропорций, но в то же время отточенность линий и форм, проистекающая из строгой экономии изобразительных средств и тщательного изучения свойств материала. Многие изделия «Б.» были приняты в массовое производство. Вынужденная эмиграция преподавателей и студентов из нацистской Германии способствовала распространению идей «Б.» по всему миру (функционализм) [5].

**Бидермайер** (нем. Biedermaier), бидермейер – стилевое направление в искусстве Германии, Австрии, Словении и других стран Центральной и Восточной Европы между 1815 и 1848 гг. В Б. отразились демократизм бюргерской среды, утверждавшей свою самостоятельность и самобытность. Направление сформировалось на пересечении классицизма и романтизма, видоизменив их в соответствии с требованиями обывательских воззрений и вкусов. В нем отразилась склонность к сентиментальным идеализированным образам, романтическая мечтательность и томление по идеалу, расположенность к мелким изящным подробностям, временами

ирония. Архитектура и декоративное искусство Б. были переработкой форм ампира в духе интимности и домашнего уюта. Для живописи и графики Б. характерны тщательность и тонкость в изображении бытовых сцен, природы, интерьеров с их деталями.

**Бионика** (греч. *bio* – жизнь) – это элемент жизни и одновременно наименование оформившейся в 1960 г. науки – бионики, изучающей особенности строения и жизнедеятельности организмов с целью использования различных приспособлений живой природы в технике.

Бионическое формообразование отличается практически неограниченными ресурсами расширения возможностей в области генезиса новых художественных форм. Его важнейшим качеством является универсальная категория изобразительного языка, специфика которого состоит в органическом сочетании проектно-технических и образных начал.

Совершенствование живых организмов сопровождается повышением их целесообразности. Вместе с общей тенденцией совершенствования живой природы параллельно идет процесс отмирания и деградации изживших себя форм, на место которых встают новые, более приспособленные и оптимальные для окружающей среды формы. В своем глобальном, наиболее общем проявлении этот же закон управляет дизайном. Однако рождение новых форм живой природы является процессом сложным и длительным, в нем нет, как в дизайне, автоматизма и прямолинейности соотношений «функция – форма», «форма – среда».

Дизайнеры на эмпирическом уровне используют бионические формы, ассоциируя их либо с принципами поверхностного формообразования как средством художественной выразительности, либо заимствуя принципы функционирования живых организмов (способность тем или иным способом передвигаться, менять цвет, внешние очертания и др.). Леонардо да Винчи утверждал, что те, кто изучает только авторов, а не произведения природы, те в искусстве – внуки, а не сыновья природы-наставницы, чьи законы помогают лучше понять принципы формообразования живых структур.

В конструктивных закономерностях архитектурной бионики можно выделить общие принципы формообразования, действующие в живой природе и архитектуре, например, закон конуса (образование конусообразных форм в зависимости от действия различных нагрузок), закон дифференциации (постепенное облегчение формы от центра или центральной оси к периферии), закон спирали (спиралевидные сосуды растений, раковины и др.), придающий динамический характер форме и сообщающий ей видимую физическую упругость, закон постепенного перехода формы одного органа в форму другого и возникновение переходных форм в узлах соединения различных органов.

Бионика в настоящее время является также направлением кибернетики, изучающим структуры и жизнедеятельность организмов с целью

использования открытых закономерностей и обнаруженных свойств для решения инженерных задач и построения технических систем, приближающихся по своим характеристикам к живым организмам [6].

**Брутализм** (от англ. brutal – грубый) – направление в архитектуре и дизайне Западной Европы, США и Японии 1950–1960-х гг., основные черты которого характеризовались акцентированием грубых конструктивных форм, функционально удобных и технологически проработанных, но тяжелых, толстостенных, без декоративных элементов, скрывающих естественную фактуру конструктивных материалов – стали, железобетона, кирпича. Каркас, а иногда и внутренние коммуникации выводились на фасады зданий. Керамическая посуда и другие принадлежности быта отличались надежностью и массивностью, прочностью, а также хорошей проработанностью технических параметров. Их внешний вид определялся закономерностями функциональной логики и удобством пользования. В жилом интерьере доминирующими стали принцип свободного места, легкость уборки жилых пространств, доступность их санитарно-гигиенической обработки. Б. являлся периодом смены модернистских принципов организации жилой среды на нежилую.

**Вертикальное озеленение** – это метод ландшафтного дизайна, предусматривающий размещение растений на стенах зданий, уступах террас, подпорных стенах, балюстрадах, легких постройках типа пергол, трельяжей, беседок.

Преимущество вертикального озеленения – получение озелененной площади в условиях недостатка территории, защита стен от перегрева, пыли, возможность разграничения участков друг от друга, эстетическое обогащение фасадов. Вьющиеся растения не только украшают входы, балконы и лоджии, покрывают сплошным ковром глухие торцы зданий, но и выявляют архитектуру фасадов, образуют определенную ритмичную систему, подчеркивают крупный масштаб членений или, наоборот, «смягчают» его. Чередование ярко цветущих растений с лианами, обладающими различной фактурой и формой листвы, может создавать своеобразные композиции, сформованные по вертикали, горизонтали и даже диагонали.

**Вещь в дизайне** – изготовленный (или взятый) материальный, физически целостный объект, выступающий как функциональный компонент деятельности человека. В его форме отражаются не только функциональные, но и социокультурные значения (потребительские, экономические, производственные, проектные и ценностно ориентирующие, например эстетические), а также социокультурные связи между человеком и объектом его деятельности, производством и потреблением, торговлей и потребителем и т. д. Вещь в дизайне имеет особый ценностный статус для человека, она является объектом проектирования и выразителем художественного и эстетического отношения человека к предметной среде. С дизайнерской

точки зрения она не только является частью средового контекста, единицей среды и в этом смысле ее ценностной моделью, но и служит функциональной моделью, так как несет основные признаки деятельности и обеспечивает полноту ее осуществления.

**Винтаж** (англ. vintage – старый, выдержанный) – высококачественное произведение дизайнерского искусства (одежда, мебель, ювелирные украшения), прошедшее испытание временем (30 и более лет) и снова завоевавшее признание и популярность. Термин заимствован из виноделия и определяет ценность изделия как эксклюзивное сочетание «выдержки» и качества. Ради эффекта винтажа многие дизайнерские фирмы специально сохраняют свои старые коллекции, чтобы при очередном повороте моды представить их публике как пик достижений фирменного стиля.

**Внешний вид изделия** – зрительно воспринимаемая форма изделия. Элементы формы, открывающиеся для восприятия только в процессе использования изделия, также относятся к его внешнему виду, например внутренний объем секретера. Внешний вид является единственным источником эстетической оценки изделия в процессе его восприятия.

**Водные устройства** – бассейны, каскады, фонтаны, водопады – необходимый компонент городского и паркового ландшафта. Декоративные особенности воды (отражающие свойства статичной поверхности воды, динамические свойства падающей вниз или бьющей вверх воды) делают ее одним из лучших материалов для оформления открытых пространств. При работе с водой возникают две архитектурно-ландшафтные задачи – создание новых искусственных водоемов и привнесение отдельных деталей в естественные водоемы.

В водных устройствах могут преобладать декоративные или утилитарные функции (питьевые фонтанчики, плескательные бассейны, разбрызгиватели на детских площадках). Однако практические функции не исключают декоративного значения этих объектов. Водные устройства очень разнообразны по размерам – от скромных одиночных струй и крошечных водоемов до водно-архитектурных ансамблей. Часто искусственные водоемы совмещают декоративную и технологическую функции – служат замаскированной градирней для кондиционеров.

Считая водные устройства одним из эффективных средств ландшафтного дизайна, необходимо подчеркнуть, что их применение должно учитывать климатические условия. Наиболее полно возможности водных устройств раскрываются в южных городах. Используются разные композиционные приемы: многоструйные композиции с меняющимся силуэтом, падение воды с препятствиями, падение воды вдоль гладкой наклонной поверхности, свободное падение, падение воды, прерывающееся промежуточными уровнями, падение воды в виде невысоких ступеней.

**Воздействие цвета** – появление в ответ на цветовое ощущение особой реакции: психологической (эмоции, ассоциации, культурная символика),

психофизиологической (изменение душевного состояния, концентрация или рассеивание внимания, улучшение или ухудшение условий видения и различения отдельных элементов среды или объекта, повышение или снижение утомляемости и пр.), физиологической (изменение течения физиологических процессов – дыхания, пульса, состояния нервной и мускульной систем). Знание законов В. ц. особенно важно для дизайнера, проектирующего средовое окружение человека.

**Восприятие формы** – психологический процесс вычленения характерных признаков формы вещи (комплекса вещей) с точки зрения функциональных и культурных значений, основанный на чувственных ощущениях – зрительных, тактильных, звуковых. Оценка пластической формы основана на ее способности вызывать психологические и социальные ассоциации (холод – тепло, гладкое – шершавое, удобство – неудобство, богатство – бедность и т. п.).

**Восприятие цвета** – психологическая и культурная оценки цветовых ощущений. Зависит, с одной стороны, от степени, направленности и характера освещенности, цветового соседства, времени восприятия (утро, день, вечер) и пр., с другой, – от культурных традиций, влияющих на предпочтение цвета, эмоциональную реакцию на него («праздничный» цвет, «траурный» и пр.).

**Габарит** (фр. gabarit) – размер внешнего очертания предметов, машин, зданий, различных транспортных средств, сооружений и др.

**Гармонизация облика среды** – упорядочение совокупности взаимосвязанных и взаимодействующих объектов, образующих систему целостно-структурированной среды. Согласно существующему определению, Г.о.с. – это приведение разнородных впечатлений от отдельных составляющих среды в непротиворечивую согласованную систему на основе коррекции, дополнения части их параметров и свойств, подчиненных общему композиционному замыслу средового образования. Однако при этом необходимо иметь в виду, что глубинной социальной целью архитектурно-дизайнерского творчества являются не сами по себе дома и вещи, а та система отношений, которая осуществляется через их потребление.

В принципе, композиция и гармонизация – две стороны общего процесса художественной организации средового объекта. Но вторая помогает первой, выявляя в облике и содержании слагаемых среды те черты, которые отвечают композиционной идее, синтезируя объект проектирования в гармоничное целое. Согласно принципам, сформулированным теоретиком архитектуры П. Ганзенем, гармоничность реализуется при соблюдении следующих пяти признаков формирования целостности художественного объекта: повторяемость свойств целого в его частях, соподчинение частей в целом, соразмерность частей в целом, уравнированность частей целого, обобщающее единство визуальной организации. Эти принципы составляют своеобразный набор критериев гармоничной организации среды,

однако их безусловное использование ограничено принципиальными различиями сущности составляющих средовой композиции – пространства, предметного наполнения и процессов деятельности.

При этом необходимо учитывать тот факт, что, гармонизируя средовое пространство, дизайнер обеспечивает человеку не только физические условия, необходимые для его существования, но и формирует «материальный каркас», которым закрепляется система отношений между людьми. Из этого следует, что «проектирование среды в целом – это мировоззренчески ориентированное осмысление ее содержания и структуры; лишь при такой последовательности проектировочного процесса... могут быть в полной мере реализованы социально-культурные потенции проектирования среды».

Гармонизация предметного наполнения далеко не полностью подчиняется вышеназванным принципам П. Ганзена. Оно настолько разнородно, что, например, теряют точность положения о повторяемости свойств частей и целого, их соразмерности. Зато на первый план выходят качественные категории – масштабность совокупного предметного наполнения как по отношению к потребителю (человеку), так и по отношению к средовому пространству и технологии видов деятельности, контрастность или нюансность согласования пространственного начала и его предметного оснащения, гармонизация колористических решений среды [7].

Гармонизация пространственных построений осложняется визуальной самостоятельностью предметного наполнения и функциональных процессов. Фактически, не подчиняясь требованиям теории пространственной гармонизации, они могут и нарушать их, и уравнивать отдельные несообразности пространственных конструкций за счет собственных декоративно-выразительных средств.

Особую роль в Г.о.с. играет явление адаптации характеристик среды к потребностям человека. Оно делает Г.о.с. неотъемлемой частью процесса эксплуатации среды, предопределяет активную роль потребителя в формировании ее художественной ценности, что неизбежно преобразует и его собственные художественные установки.

**Де Стил** (de Stijl – стиль) – стиль группы голландских художников, архитекторов и дизайнеров, основанной в Лейдене в 1917 г. Основателем группы был художник-архитектор Тео ван Дусбург, который организовал объединение «Стил» и журнал с тем же названием. Идеи, высказываемые в журнале, оказали влияние на формирование «Баухауза», а также становление рационалистических идей в дизайне и архитектуре повсюду в мире. Члены группы преследовали цель радикально обновить искусство и объединить различные его виды при формировании среды. Де Стил развивал методы геометрического абстракционизма в дизайне с использованием основных цветов и черного с белым. В группу входили Пит Мондриан, Якоб Йоханн, Питер Луд и Геррит Томас Ритвелд.

**Дизайнер** – специалист в области художественного проектирования промышленных изделий, предметно-средовых комплексов и функциональных систем бытового и производственного назначения с учетом взаимосвязей всех элементов, их составляющих. При этом необходимо помнить, что дизайн является частью единого процесса конструирования промышленных изделий и частью архитектурного проектирования комплекса объектов. Определенный опыт и навыки позволяют дизайнеру учитывать многообразные факторы, не поддающиеся математическому расчету и требующие для своей увязки развитой творческой интуиции.

Глобальный охват гармонизирующей деятельностью всех сфер обитания и деятельности человека определяет особый тип профессионального сознания дизайнера, нацеленного на рефлексию структуры общества, его социальной культуры, духовнонравственной традиции, чувства времени, конъюнктуры производства и потребления. Работая над формой, дизайнер достигает того, что она становится содержательной, максимально удобной, приспособленной к условиям производства, соответствующей представлениям потребителя о красоте и комфорте, наилучшим образом информирующей его о свойствах вещи.

Убыстряющаяся смена качественных характеристик образа жизни социума и личности определяет необходимость осваивания все новых видов профессиональной деятельности, основанной на проектном мышлении, позволяющем адекватно оценивать реальные ситуации. Творческая задача усложняется тем, что дизайнер включается в создание принципиально новых изделий, т. е. когда существует лишь идея новой вещи и в лучшем случае схема ее будущей компоновки. Ориентиром и предпосылкой творчества в этом случае является знание культуры, ориентация в инновационно-промышленной ситуации, способность организовывать сотрудничество с потребителем так, чтобы он мог стать сопроектировщиком, а дизайнер – сопотребителем проектируемого объекта.

**Дизайн жилой среды** – комплексное формирование предметно-пространственной среды жилища с учетом образа жизни и эстетических потребностей человека, направленное на создание условий, наиболее благоприятных для быта и труда. Тесно связан с культурными и национальными традициями, спецификой природных условий, типом жилища, архитектурой. Объектом дизайна является весь жилой комплекс, начиная от придомовой территории и кончая функциональными зонами жилища, в том числе интерьер, кухонное и санитарное оборудование, мебель.

**Дизайн и эргономика** – интегративная человекоориентированная научно-проектная деятельность, в результате которой создаются эстетически и эргономически полноценные объекты и предметно-пространственная среда. Требования эргономики (антропометрические, биомеханические, психологические) составляют естественнонаучную основу дизайна. Эргономические исследования подчинены законам проектирования



и ориентированы главным образом на преобразовательно-проектное действие [8].

С момента возникновения дизайна эргономика активно осваивала и внедряла в его проектную практику результаты научных достижений различных дисциплин, изучающих человека в труде. Они рассматривались как взаимосвязанные, вследствие чего сложилась единая художественно-конструкторская система с разветвленной практикой деятельности в области художественного конструирования (дизайна) и инженерной психологии.

Сам термин «эргономика» вошел официально в научный обиход после выхода в свет в 1968 г. постановления Правительства СССР «Об улучшении использования достижений технической эстетики в народном хозяйстве», где он был использован впервые. Эргономика утвердилась как составная часть дизайна промышленных изделий и комплексов, что обусловило разработку проблематики нового проектного мышления в форме проектной эргономики. Таким образом, она развивалась в русле дизайнерской проектной культуры, содержание которой базировалось на органическом стыке технического и культурологического мышления.

Учет требований эргономики необходим при выборе требований к проектируемому объекту и условиям его эксплуатации, эргономических требований, а также различных факторов, связей и отношений исходной ситуации, при анализе аналогов и прототипов, работе с имитирующими устройствами, проектном моделировании. Таким образом, профессиональный дизайнер, проектируя материально-предметное окружение человека, должен постоянно иметь в виду антропометрические, физиологические, гигиенические и т. п. требования к окружающей среде, под которой подразумевается совокупность всех факторов, влияющих на человека, включая пространство или помещение, в котором он находится. Последнее представляет собой одновременно экопсихологическую сферу, которая является важнейшей во взаимодействии человека с материальным окружением, к которому предъявляются функциональные, этические и эстетические требования.

При организации оптимальной предметной среды дизайнер, помимо знаний в области проектирования, должен владеть основами социальной психологии и психологии труда, осознавать разнообразие форм проявления активности человека. Дизайн и эргономика объединяют свои усилия не только в рамках конкретного проектирования, но и в крупной научно-методической и производственной деятельности стратегической важности. Единство их целей и задач – высокие эстетические качества объектов дизайна, безопасность, физический и психологический комфорт в процессе эксплуатации изделий дизайна, высокие экономические показатели и др. Кроме того, в сфере интересов дизайна и эргономики находятся этнические и культурно-исторические особенности развития средовых объектов,

что естественным образом вытекает из отмеченных выше задач. Но вместе с тем функциональное и эстетическое обладают относительной и достаточно различимой самостоятельностью.

Показатели функциональной структуры предметов динамичны и зависят от технико-технологических характеристик составляющих их элементов. Утилитарное совершенство замыкается на отдельно взятых вещах как продуктах цивилизационных достижений современности. Образно-эстетическое воплощение формы, наоборот, сообщает предмету сопричастность к художественным достижениям культуры. В искусстве указанная соотнесенность обладает не только эстетической, но и семиотической ценностью, восприятие и оценка которой являются показателями причастности человека к сфере духовного.

В конце 1970-х гг. получил распространение термин «эргодизайн». Это произошло после того, как стало очевидным, что недоучет эргономических факторов в конструировании может привести не только к экономически кризисным состояниям, но и к трагическим последствиям: кризис фирмы «Ксерокс», катастрофы на атомной электростанции «Остров трех миль» (Three Mile Island), на индийском химическом заводе в Бхопале, на Чернобыльской АЭС и др. Во всех случаях их причинами были допущенные в проектировании ошибки, организационные недостатки и ошибочные действия операторов. Весь комплекс трагических обстоятельств был связан с недостаточной эргономической проработкой проектов и эксплуатационных условий промышленных комплексов.

Анализ допущенных ошибок утвердил во всем мире неразрывность проектной деятельности дизайна и эргономики, в которой эргономика играет роль незыблемой основы дизайна. В 1984 г. в Швейцарии (г. Монтре) состоялись первый международный симпозиум и выставка «Эргодизайн». На симпозиуме высветился широчайший спектр проблем, сохранивших свою актуальность до настоящего времени.

Эргономическому мышлению свойственна принципиальная многозначность в разработке конкурирующих концепций одного и того же проекта. Таким образом, сложность создания нового продукта ведет к проявлению новых видов проектной культуры [9].

Современное эргодизайнерское проектирование отличается от всех предыдущих принципиально новой ориентацией, выходящей за пределы узкопрофессиональных границ.

**Дизайн интерьера** – художественное конструирование внутренних помещений зданий, учитывающее в том числе архитектурную планировку, отделку поверхностей, меблирование помещений, подбор санитарно-технических сооружений и осветительной арматуры и др. Архитектурная композиция и убранство интерьера служат его художественной организации, которая наиболее глубоко, всесторонне и выразительно воплощает мироощущение человека.

В тесной связи с архитектурой создаются украшающие интерьер монументальные росписи, рельефы, статуи, мозаики, витражи. Начиная с эпохи Возрождения, архитекторы привлекали к работе над строительным проектом резчиков по дереву, столяров, специалистов по лепнине и художников-декораторов.

Деление внутреннего пространства на отдельные части (зоны), различные по своему назначению (нефы, трансепт и алтарная часть храма, амфитеатр, партер и сцена зрительного зала), нередко предусмотренные его архитектурной композицией, в большой мере подчеркивается подбором и размещением предметов убранства. В XVIII в. архитекторы, например Роберт Адам, претворяя в жизнь свои замыслы, разрабатывали практически все детали строящихся зданий: планировку, внешнюю отделку, внутреннее убранство и др.

В настоящее время проблемы интерьера занимают в дизайне одно из ведущих направлений. Рациональная и эстетически выразительная компоновка интерьера, ее связь с внешней средой, строго дифференцированный подход к решению различных по назначению помещений и вместе с тем учет возможности использования одного и того же помещения для различных целей ставят перед архитекторами и дизайнерами сложные задачи. По инициативе Московского архитектурного института на стыке архитектуры и дизайна появилась профессия «дизайн архитектурной среды». Дизайнеры интерьера делятся на две группы: специалисты в области промышленного интерьера, работающие в крупных строительных фирмах, и специалисты, обслуживающие заказы частных клиентов (оформление помещений отдельных предприятий, домов, квартир, дачных и усадебных помещений и др.). Однако при наличии определенных разграничений архитекторы-дизайнеры, специализирующиеся в художественном проектировании интерьеров различного назначения, дизайнеры мебели и промышленные дизайнеры работают в сотрудничестве, внося свой вклад в художественное конструирование интерьера.

**Дизайн мебели** – искусство художественного конструирования мебели из самых разнообразных материалов (дерево, металл, стекло, пластик и др.), а также декорирования ее различными способами, включая окраску, позолоту, резьбу, инкрустацию и т. п.

Мебель, составляя ближайшее материально-предметное окружение человека, соединяет в себе утилитарную, эстетическую и семиотическую функции, реализуя в процессе ее эксплуатации принцип полезности в материальном, эмоциональном и духовном смысле. Об этом свидетельствуют многочисленные источники науки и культуры. В эпосе «Слава царей» Соломон Мудрый сообщает царице Савской о том, что прежде чем создать землю и небо, животных и человека, прежде всей вселенной Бог сотворил вещь, ларец – Ковчег Завета, символ Его союза с родом человеческим и вместе с тем непостижимо реальный механизм прямого общения

Всевышнего с людьми. Таким образом, конкретная материальная форма, подробно описанная в Библии, соединила в себе невещественный мир с вещественным.

Всю историю цивилизации можно представить через создание человеком своего ближайшего окружения, к которому принадлежит мебель, т. е. через «одомашнивание» им пространства и времени. Первой мебелью являлись сундуки и лари (ковжецы, коробки, укладки, скрыни, шкатулки и др.), связанные с передвижным образом жизни. Перемещение в пространстве препятствовало появлению стабильных элементов интерьера даже в самых цивилизованных жилищах эпохи Средневековья. Вся жизнь, воспринимаемая человеком как короткая, полная жестоких и грубых испытаний земная дорога, проводилась знатю и приближенными в постоянных разъездах. Французское слово, обозначающее обстановку – *meuble*, означает буквально «движение», тогда как дома часто определялись как *immeuble*, «невижимое».

Движимым и в то же время недвижимым предметом мебели определялся стол как один из самых многозначных объектов человеческого обихода. Особое место, отведенное для трапезы, по-видимому, существовало уже в жилищах первобытных людей, но стол как предмет мебели впервые появился на Древнем Востоке – в Египте, Ассирии, Вавилонии. А многочисленные по виду и назначению современные европейские столы ведут свое происхождение от античных греческих и римских столов.

В Средние века столы были длинными и представляли собой простую прямоугольную конструкцию из досок, поставленных на козлы. Такой стол изобразил Леонардо да Винчи в «Тайной вечере», желая подчеркнуть скромность земной жизни Христа и апостолов. В раннехристианском храме подобный стол служил алтарём, где незримо происходило чудо пресуществления и распределялось причастие. Он стал инвариантом православного храмового престола, задав форму домашним столам в православной материальной культуре.

В эпоху Возрождения в Италии, а затем и в других европейских странах после открытия памятников античности распространились идеи подражания Золотому веку древних и в форме, и в духе. Столы этого времени стали напоминать древнеримский гартibuлум (мраморный стол), только теперь опоры их делались не из мрамора, а из дерева и украшались обильной скульптурной резьбой. У многих народов стол наделялся сакральным значением и связывался с таким же значением хлеба. На Руси ему отводили самое почетное место – Красный угол, где висели иконы. В XVII в. на Руси дорогие столы, покрытые сканью и драгоценными камнями, походили на ювелирные изделия.

Стремление украсить стол связывалось не только с желанием иметь красивую вещь, но и с осознанием стола как домашнего алтаря. Его прямоугольные формы ассоциировались с четырьмя временами года, четырьмя

сторонами света, четырьмя концами креста. Круглый стол в европейской культуре стал символом равенства; вокруг легендарного стола короля Артура собирались прославленные рыцари, чтобы рассказать о своих подвигах и приключениях. Впервые такой стол описан в средневековой литературе XII в. англо-нормандским трубадуром Васом и с тех пор прочно вошел в европейское сознание.

Чаще всего мебель делают из дерева, но этот материал недолговечен, и потому от отдаленных эпох до нас дошло мало ее образцов. О мебели Древнего мира приходится судить в основном по произведениям искусства и литературным описаниям, хотя имеются замечательные находки египетской мебели из гробницы Тутанхамона, а также бронзовой и мраморной времен Римской империи. Только начиная с XV в. можно проследить, как развивалось искусство производства мебели, образцы которой сохранились в достаточном количестве до настоящего времени.

В XVI в. распространение получили различного рода книги образцов, по материалам которых можно судить о модных тогда стилях и распространенных видах декора в дизайне мебели. В производстве применялись десятки пород дерева, но в разные времена те или иные преобладали. Для средних веков был характерен дуб, но позднее, особенно после появления в XVII в. фанеры, стали отдавать предпочтение более мягкой в обработке древесине. Классическим мебельным материалом XVIII в. было красное дерево, впервые ввезенное в Европу из Вест-Индии в 1720-х гг.

Промышленная революция имела следствием широкое серийное производство мебели. Движение «Искусства и ремесла» в Англии стремилось этому воспрепятствовать и обратилось к возрождению традиции ручных ремесел. В XX в. ведущее место в мебельном дизайне заняли Скандинавия и Германия. Немецкая мебель, изготавливаемая на основе машинного производства с использованием новых материалов («Баухауз»), дала толчок творчеству дизайнеров всей Европы и США. В современном мебельном производстве применяются самые разнообразные конструкции и материалы, подходящие к сравнительно небольшим по площади жилым помещениям, требующим сокращения числа предметов мебели. Перегруженность мебелью, свойственная XIX в., в настоящее время сменилась стремлением к простору и свободе жилища [10].

**Дизайн-процесс** – процесс конкретного решения проектной задачи с применением категориального аппарата дизайна: разработка концепции, вычленение конкретных целей, анализ объекта, проведение операций проектирования (моделирование, макетирование и пр.), разработка проектной документации.

**Дизайн среды** – проектирование комплексных объектов окружающей человека среды с позиций максимально широкого охвата проблемы его взаимоотношений с естественно-природным, предметно-пространственным и социально-культурным окружением. Целью проектирования

является создание гармоничной среды обитания человека с учетом его физических и духовных потребностей. Основным направлением дизайнерской деятельности является проектирование жилой, производственной и городской среды.

Однако Д. с. связан не только с проектированием, но и с реконструкцией общественных, производственных и жилых комплексов городской среды, что является необычайно сложным и актуальным при необходимости сохранения исторически значимых центров старинных городов. Возникающие при этом проблемы намного шире и труднее тех, что имеют место при проектировании жилых комплексов в новых городских районах. Сложность определяется требованием обеспечения преемственности (непрерывности) развития архитектурно-дизайнерского облика городов, имеющих многовековую историю. Необходимость гармоничного сочетания «старого» и «нового», не имеющего ничего общего со стилизацией и имитацией классики, базирующегося на современных материалах, конструкциях и формах, требует комплексного рассмотрения историко-культурных, теоретико-методологических и практических вопросов [11].

**Дом как образ** – это постоянное место обитания человека, кристаллизующее в себе его творческие достижения. В известном смысле дом символизирует самого человека, нашедшего свое место во вселенной. В речевых оборотах «дом» часто обозначает социальное, потомственное, профессиональное положение человека, например царский дом, дом Лопухиных, Нарышкиных или Шереметьевых и др., церковь является «домом божьим». Дом выступает символом рода, «отчий дом», его образ формируется не одним поколением и передается по наследству. Этим определяется отношение к дому, уважение и привязанность к нему. В таком понимании дом представляется не только как пространственная, но и как нравственно-этическая категория.

Многогранность представлений о доме формирует в различных культурах определенный образ художественного пространства в аспектах специфики его функционирования. Народное искусство связывает в предметах, наполняющих дом, множество элементов общечеловеческого и этнического, социального и индивидуального, материального и духовного, рационального и фантазийного. Таким образом, Дом можно рассматривать, как целостное образное явление в единстве с историческими, социально-культурными и экономическими условиями. Картина дома связана с идеей порядка, целесообразности, функциональности, нравственности, культурной этики (мужская – женская половины дома). При этом все, что формирует его внешнюю и внутреннюю среду, подчиняется идее преемственности. Таким образом, фиксируется сам путь культурно-мировоззренческого познания, на котором «дом есть мир» и «мир есть дом».

В русской народной культуре дом – это ансамбль, в котором немаловажное значение имеет декоративная сторона. У северных и южных

поселений России она имеет свои отличия. На севере преобладает орнаментация жилища резьбой, на юге – росписью. Резьбой обычно покрываются детали внешней поверхности дома: карниз, доски, которыми обшиты углы сруба, наличники окон, ставни, крыльцо и пр. Местами, например в Ярославской, Нижегородской и других областях, эта резьба поражает своей художественностью и разнообразием. По технике исполнения она бывает разных типов: более старый тип – долбленая резьба, более поздний (с середины XIX в.) – накладная, или пропиловка, нескольких разновидностей. Образная система резных и живописных изображений – это наглядно выраженный синтез понятий, имеющих важное для жизни значение.

**Естественная цветовая система** – цветовая модель, разработанная шведским центром цвета под руководством А. Харда. Содержит описание отношений между цветами на основе их оценки естественным человеческим чувством цвета. Е. ц. с. не использует знания о свойствах материалов или о закономерностях физического смешения цветов. Она строится на описании цвета как процентного соотношения черноты – белизны (яркости), насыщенности и цветового тона, установленных в результате естественного восприятия без ссылок на инструментальные замеры. С помощью Е. ц. с. можно описать воспринимаемые цвета в любой произвольно выбранной ситуации, что особенно важно в дизайне визуальных коммуникаций. В настоящее время указанная система активно используется дизайнерами как инструмент исследования цветовой среды и средство цветовой гармонизации.

**Жилище** – приспособленное в соответствии с условиями окружающей среды, социальными и личностно-психологическими требованиями здание или сооружение, где протекают важнейшие бытовые процессы. Социальные и бытовые функции Ж.: отграничение группы совместно живущих людей (родственная группа, семья, детский, студенческий или рабочий коллектив) от других аналогичных групп; создание микроклимата, защита от изменений окружающей среды; создание условий для протекания бытовых процессов (питание, сон, работа, общение, досуг); санитарное обеспечение; коммуникации с внешним миром и пр. Соответственно с функциями выделяются функциональные зоны – места, где протекают те или иные процессы. Проектирование предметно-пространственной среды Ж. – одна из главных задач дизайна. Оно ведется с учетом образа жизни человека и с применением исследований в области психологии жилища, социологии жилища, экологии и демографии. Важным для дизайнерского проектирования является проведение классификации Ж. по видам и типам, в основе которой лежат те или иные избранные принципы, например приспособленность к природным условиям, Ж. для севера или юга, зимнее-летнее и пр., характер использования (личное, коллективное, постоянное, временное, мобильное, переносное), конструктивный принцип (стационарное уникальное, стационарное типовое, сборно-разборное),

функционально-потребительские признаки (дом, квартира, комната и пр.). В соответствии с типом Ж. проектируются оборудование, мебель и достигается возможный уровень комфорта.

**Зонирование производственного интерьера** – 1) деление рабочего помещения на участки в соответствии с характером производственных функций (зоны операционные, зона обзора, поле эффективной видимости, поле мгновенного зрения, зона досягаемости); 2) деление рабочего помещения по зрительному восприятию (рабочая зона, рабочее место, ближний план, дальний план). Зонирование определяет функционально-пространственное разделение помещения по виду преимущественного использования и является основой для разработки более подробной проектной документации.

**Зооморфизм** (от греч. *zoon* – животное и *morphe* – вид) – уподобление животному, наделение качествами, присущими животному, изображение в виде животного. При соединении неодушевленных предметов с формами, присущими одушевленным существам, достигается такое сочетание, при котором неодушевленный предмет видится одухотворенным не только в воображении или мысли о нем, но и в его материальнообразном уподоблении животной форме.

В изобразительном искусстве З. нередко соединяется с мистическими верованиями, представлениями о различного рода переходах растительных форм в животную, образно-метафорических и фантазийных перевоплощениях, а также изображениях божества в облике животного и т. п.

Зооморфизм возник на самых ранних стадиях человеческого сознания и первобытного искусства как проявление поклонения зверю (объекту охоты или воображаемому предку-тотему). Почитание бога в облике животного или с его признаками (рога, клыки, когти) проявилось в древнем искусстве Египта, Индии, Америки. Традиции древнего З. сохранялись также в некоторых видах более позднего искусства, например, в декоративно-прикладном искусстве Средневековья. В настоящее время наделение предмета, растения или человека чертами животного известно в сказочных и сатирических образах.

**Индустриальные иконы** – предметы быта и производства, играющие особую роль в сфере дизайна как эталонные, ставшие символами индустриального общества. Их роль не сводится только к высокому уровню художественного конструирования, несмотря на то, что они часто выполняются великими дизайнерами и являются образцами материального производства в течение многих десятилетий. И. и. становятся своеобразными символами высокого дизайна, под их влиянием определяются стилевые направления, формируются вкусы населения. Многие десятилетия они выступают неизменными образцами для подражания, а после выхода из употребления под натиском новой моды, окруженные почетом, концентрируют в себе энергичный потенциал почитания.



Таким образом, И. и. приобретают дополнительные качества, которые превышают как утилитарные, так и эстетические функции предмета, приближая их к миру идей, т. е. миру идеальных технических сущностей. Это возносит их над пространственно-временным континиумом повседневных вещей и придает статус вневременных знаковых объектов века, что создает предпосылки для возведения их в ранг И. и. Идея иконы в дизайне не является принципиально новой; советский авангард первой трети XX в. знал свои иконы: для супрематизма это был квадрат Малевича, для конструктивизма – контррельеф Татлина и некоторые другие объекты. История культуры познается через моделирование, объекты которого несут в себе знаковые ценности, передающиеся по наследству [12].

**Инсталляция** (англ. installation – установка, «встройка») – преднамеренное внесение художественного смысла в объемно-пространственные объекты, по природе своей не претендовавшие на него. Выполняется с помощью неожиданных комбинаций разнохарактерных, внешне несовместимых друг с другом конструкций, вещей, материалов. Термин, которым в последние десятилетия называют то, что не стало «укладываться» в понятия «скульптуры» и даже «композиции».

Инсталляция свободна от присущей скульптуре материально-пространственной целостности и от отвлеченной строгости композиционных начертаний, использует практически любые материалы, предметы, темы, образы, включает среду, конкретное место, пространство как необходимое условие своего существования.

Сегодняшние художники вновь, как мастера прошлого, не представляют существования своих произведений вне определенной среды, пространства определенной галереи, интерьера, городского пространства.

Термин «И.» развивает небогатую палитру слов – картина, скульптура, композиция, означающих произведение искусства, предлагая, может быть, наиболее общее определение того, что создает сегодняшний художник.

**Интерьер** (франц. intérieur – внутренний) – внутренний вид, внутреннее пространство здания, любого помещения со всеми его элементами: отделкой, мебелью, оборудованием, драпировками, росписями, утварью и др. Интерьер определяется архитектурно художественным стилем и функциональным назначением помещения (см. Дизайн интерьера).

**Интерьер архитектурный** – организация внутреннего пространства преимущественно архитектурными средствами, подчинение предметного наполнения архитектуре, частичная передача ей «предметных» функций за счет широкого использования встроенных оборудования и мебели.

В отличие от предметного интерьера И. а. создается при стремлении автора проекта, стилистически увязав интерьер с экстерьером, уберечь это художественное единство на будущее, намеренно сужая возможности внесения в него непредусмотренных адаптационных изменений за счет нового

декора, обстановки или пересмотра функций. Оборудование и мебель такого дома как бы вырастают из строительных конструкций, для отделки используются материалы, срок эксплуатации которых сравним со сроком службы всего сооружения.

Интерьер архитектурный ориентирован прежде всего на формально-эстетические задачи, на создание своеобразной «архитектурной скульптуры». Привести такой интерьер в соответствие с изменяющимися потребностями человека можно лишь при индивидуальном проектировании семейного жилища для конкретного заказчика. Но и это соответствие будет недолговечным, так как И. а. по сути своей статичен. Изменяется И. а. при необходимости скачкообразно: однажды полностью законченный до последней детали, он существует почти в том же виде до следующего полного изменения.

**Интерьер предметный** – средовая система, в художественной организации которой основную роль играет предметное наполнение среды; формы и характер отделки могут быть мало или даже вообще не связаны с пространством и архитектурной оболочкой помещения. И. п. представляет собой противоположность архитектурному интерьеру, проектируется он чаще всего интерьер-дизайнером. Показательны в этом плане экспериментальные жилые интерьеры, созданные итальянским дизайнером Дж. Коломбо, где все усилия дизайнера были направлены на разработку принципиально новых предметов при безразличном отношении к архитектурной среде. Относительная независимость предметного дизайна от архитектурного окружения допускает создание в одном и том же помещении множества принципиально различающихся вариантов И. п. Предметы подобного интерьера могут частично выполнять архитектурные функции, плавно переходя в стены и потолок, служа при этом и ограждениями помещения, и их отделкой. Предметная масса обновляется лишь частично, но подобная трансформация происходит непрерывно, что позволяет все время адаптировать среду к многообразию и динамике потребностей человека.

**Кантри** (англ. country – деревенский) – одно из распространенных стилевых направлений в Америке и Европе, основанное на подражании деревенскому интерьеру XIX в. Стиль органично вписывается в дизайн как городских, так и деревенских домов, отличается нарочито грубой и практичной деревянной мебелью, дополненной атрибутами старинного быта (камины, ковры, покрывала накидки и др.), преимущественно ручного изготовления. Колористическое оформление интерьеров близко к цветам природного происхождения. В целом интерьеры этого стиливого направления стремятся к внешнему выражению уравновешенности и основательности быта. В Америке, Англии, Франции и других странах Европы стиль отличается местными особенностями, соответствующими историческому прошлому их культур.

**Китч** (нем. *kitch* – безвкусица, «дешёвка») – предметы плохого вкуса, синоним стереотипного псевдоискусства, лишённого художественной ценности. Как правило, К. – непрофессиональная «поделка», нечто модное, сиюминутное, эффектное, привлекающее внимание. Его объекты, копирующие популярные образцы, как правило, выполняются быстро, из подручного материала и тиражируются в случайном некачественном исполнении.

**Колориметрия** (цветовые измерения) – совокупность способов математического описания цвета и методов его измерения с помощью колориметра, действие которого основано на измерении интенсивности световых потоков основных цветов, дающих при смешении цвет, неотличимый от измеряемого. В результате измерения получают координаты цвета и координаты цветности. Координаты цвета – определяемые в процессе измерения количества трех основных цветов, которые необходимы для получения колориметрического равенства (полного соответствия по восприятию) с измеряемым цветом.

**Колорит** (лат. *color* – краска, цвет) – система цветовых тонов, их сочетаний и взаимоотношений в произведении искусства, образующая эстетическое единство. К. является одним из средств художественной выразительности в произведении искусства, так как отражает индивидуальность и внутреннее состояние художника, его эмоционально-эстетическое отношение к предмету изображения. Выделяют следующие основные виды колорита: разбеленный, зачерненный, приглушенный, насыщенный.

**Комбинаторика** – один из методов формообразования в дизайне, основанный на поиске, исследовании и применении закономерностей вариантного изменения пространственных конструктивных, функциональных и графических структур, а также на способах проектирования объектов дизайна из типизированных элементов. Специфика К. близка к природному формообразованию, дает возможность многократно и по разному использовать элементы конструкций и имеет прямое отношение к унифицированному массовому производству. К. широко используется при автоматизации проектирования.

В дизайнерском творчестве К. можно условно разделить на два направления: функционально-содержательное (собирающее из одинакового набора разных деталей индивидуальные приборы и изделия – мебельные гарнитуры, кухонные комбайны и др.) и формально-образное, использующее возможности К. для обогащения облика дизайн-объекта за счет вариаций цвета, группировки, орнаментации элементов целого, например в графическом дизайне.

**Комплексное проектирование** – проектирование ряда изделий, полностью обеспечивающих потребности определенного процесса деятельности человека, например оборудования кухни жилой квартиры, мебели для школы, рабочего места и др.

Принципы комплексного проектирования: многогранность познания, единство познавательного процесса, мобилизация знания об объекте изучения, наличие базовой дисциплины, субординация и координация методов исследования, приоритетное решение задач исследования в целом, методологический контроль за совместимостью идей и результатов.

**Композиционное формообразование** – процесс пространственной организации элементов изделия, средства и методы которой соотносятся с задачей привнесения человеческой меры в объекты техники, достижения гармонии структурных связей между человеком и вещью, включенной в процесс жизнедеятельности. С этой точки зрения выделяются понятия пропорциональной и масштабной соразмерности, тектоники (работа материала), представление о культурных предпосылках рождения вещи, ее антропометрической структуре, связи со средой. Объектом К. ф. для дизайнера является визуальная, антропометрическая и материальная структура вещи; приемами К. ф. выступают стилизация, размерно-модульная и масштабная гармонизация (соразмерность человека и вещи), тектоническое формообразование.

**Композиция** (лат. compositio – от componere, складывать, составлять) – сорасположение элементов художественной формы, обуславливаемое спецификой вида искусства, содержанием, назначением произведения и замыслом художника. Термин «композиция» является формальным абстрактным понятием и может быть использован в двух значениях:

1) как определенная стадия творческого акта при создании художественного произведения, если речь идет о воплощении художественного замысла или концепции;

2) как сами схемы художественного построения формы (соподчинение элементов изображения друг другу и целому), которые будучи выделены как приемы и средства композиционной деятельности (группировка, соотношение деталей и целого, создание объемно-пространственной композиции, симметрия и асимметрия, масштаб, пропорции, нюанс, контраст, перспектива и колорит) являются отличными для разных видов искусств.

Композиция определяет только общие принципы связи отдельных элементов формы, обеспечивающие ее целостность, единство и взаимодействие с изобразительным пространством; конкретные способы достижения последних обеспечиваются практической частью работы над композицией – компоновкой, в процессе которой реализуются закономерности ритма, пропорциональности, симметрии, контраста, нюанса и др.

В дизайне композиция художественной формы диалектически связана с конструкцией и функцией объекта, выражая ту специфическую гармонию, которая соответствует технической идее объекта, художественно-образному замыслу дизайнера и потребительскому запросу пользователя.

Главные средства выразительности в промышленном дизайне, объектом которого служат предметы материального производства, – объем и пространство, образованные работающими конструкциями и механизмами, а также тектоника – пластическое выражение в форме изделия характера и особенностей материала и конструкции.

Согласно теории В.А. Фаворского, композиция и конструкция соотносятся в своем диалектическом единстве следующим образом:

- конструкция и композиция полярны и имеют своими пределами первая – отвлеченное представление формы, вторая – зрительное впечатление;

- конструкция строится на двигательных представлениях, композиция – на чисто зрительных;

- конструктивное изображение есть изображение предмета, в абсурдном пределе – ощущение движения времени. Композиционное изображение есть по преимуществу изображение пространства и в абсурдном пределе приходит к зрительно пассивному пятну;

- искусство всегда стремится пронизать конструкцию композицией и композицию конструкцией. Искусство всегда имеет в виду оба полюса с пересиливанием одного другим. При отказе от одного из полюсов приходим к абсурдному пределу, который характеризуется как натурализм.

Дизайн стремится к объединению абстрактного и конкретного и ставит перед собой две задачи: с одной стороны, достижение художественно выразительной формы, а с другой, – превращение с помощью этой формы функциональной конструкции в вещь нашего быта. В нем слиты воедино два направления композиционного поиска – от функции к форме и от формы к функции. Дизайн имеет дело с формальными качествами предмета, под которыми понимают не только особенности его внешнего вида, но и его структурные связи, придающие ему необходимое функциональное и композиционное единство. Польза и красота срастаются в нем и переходят друг в друга.

Новые предметно-пространственные концепции средового дизайна требуют корректировки представлений о средствах его композиции. В формообразующей деятельности получили широкое распространение также такие средства композиции, как ассамбляж, комбинаторика, монтаж, инсталляция и т. п. Их выбор и применение требуют широкого аналитического подхода не только к самому объекту проектирования, но и к всему окружению, поскольку инноватика средового окружения коррелируется с аксиологическими принципами культуры.

Ценность композиции средового окружения проявляется в гармонии его морфологических компонентов: каждый элемент формы проявляется не только в своем собственном значении, но и в комплексном соподчинении эстетико-семиотическому содержанию средовой композиции.

Исследователь проектного творчества В.Л. Глазычев предложил следующую схему процесса композиционной деятельности:

- 1) первичная визуализация композиционной модели;
- 2) развертка вариантов первичной визуализации;
- 3) выбор варианта к дальнейшей разработке;
- 4) анализ пространственного контекста с включенным в него объектом;
- 5) визуализация функциональной схемы в форме особой образной конструкции;
- 6) соотнесение первичной визуализации с классификацией композиционных схем – симметричная, осевая, динамическая и др.;
- 7) аналитическое вычленение деталей из целостной образной схемы.

В графическом дизайне, для которого характерна плоскостная (фронтальная) композиция, сопоставляются различные изображения, шрифты, свето-цветовые пятна и др. с учетом того, что наиболее важным для этого вида дизайна является визуализация смысла информации, предназначенной для массового распространения.

В промышленном дизайне эстетическая организация формы часто оказывается независимой от какой-либо образно-смысловой нагрузки объекта, а композиция предстает как средство, вносящее в форму определенную гармонию. В средовом дизайне общая композиция зависит от отбора форм, культурно-художественных тенденций времени и общего замысла, т. е. она имеет определенный философский смысл. Произведения промышленного, графического и арт-дизайна в средовой композиции образуют сложные пространственные композиции, взаимодействующие с характеристиками (размер, конфигурация и др.) архитектурной основы проекта. Но во всех случаях композиция как эстетическая категория подразумевает соотнесенность ее результатов с художественным восприятием и потребительскими запросами пользователя [13].

**Компоновка** – процесс и результат поиска оптимальных соотношений различных элементов формы и пространственного объединения их в единое целое. К. является важнейшей составной частью процесса формообразования в дизайне, так как от нее в значительной степени зависит визуальный образ изделия. Метод К. чрезвычайно разнообразен. Он предусматривает как соединение чисто материальных субстанций, так и процесс компоновочных изменений материальных объектов по принципам искусства или согласно данным науки. В методе К. наиболее полно и разносторонне проявляется сущность и универсальность дизайна. В определении искусствоведа Н.В. Воронова «компоновка – продуманное и научно рассчитанное (или интуитивно обоснованное) соединение, составление частей, деталей элементов, механизмов, принципов с целью достижения в полученном результате определенного технического, архитектурного, художественного, социального и т. д. единства и целостности».

При соединении двух (и более) объектов функция одного из них остается ведущей. Функции других составляющих являются дополнительными и усиливающими основную. Таким образом, компоновка в виде композиционного объединения, технологического сплава, конструктивного соединения, сращения, конвергенции, взаимопроникновения и т. д. всегда является необходимым и ведущим методом дизайна.

**Комфорт** – совокупность положительных психологических и физиологических ощущений человека в процессе его контактов с вещью или средой. К. характеризуется такими показателями, как наличие и функциональное совершенство оборудования жилища, рабочих мест, сферы обслуживания и т. п. Достижение так называемого функционального К. является одним из ведущих эргономических требований к проектированию. Уровень К. оценивается в связи с общественным опытом, традициями, индивидуальными желаниями, экономическими и техническими возможностями общества. В дизайне учитываются удобство пользования изделием, доступность ремонта и другие показатели К. Особенно важны показатели К., характеризующие образ жизни и качество жизни, при проектировании предметно-пространственной среды.

**Конструирование** (от лат. *construo* – строю, создаю) – процесс создания модели прибора, машины, сооружения, технологии с выполнением проектов и расчетов. Различают конструирование умственное (система мыслительных операций), графическое (выполнение эскизов, схем и пр.), предметно-манипулятивное (моделирование или постройка опытного образца устройства практического назначения). Все виды конструирования взаимосвязаны.

**Конструктивизм** – концепция формообразования и творческое направление, сформировавшееся в архитектуре и дизайне в 1920–1922 гг. Обращение к экспериментам с пространственными конструкциями преследовало цель разработки и внедрения в производство структурных, рациональных, лишенных любых декоративных мотивов и форм. Конструктивисты объявили основой и единственной целью искусства обработку реальных материалов. Один из лидеров в области искусствоведения того времени Б. Арватов отмечал, что не случайно «именно беспредметные художники выходят за пределы живописи и начинают работать над реальными материалами (камень, дерево, железо, стекло) и их сочетаниями...».

Конструктивисты ввели в станковую композицию помимо краски целый ряд других материалов – камень, жель, стекло, дерево, проволоку и др., отбросив перспективную иллюзию живописи, как не соответствующую действительным свойствам материала; они перешли от двумерной плоскости картины к реальной трехмерной конструкции. Теоретики этого направления предполагали реализацию искусства как способа «жизнестроения» нового бытия через всеохватность архитектурной, промышленно-производственной и художественной деятельностью всех направлений

с целью переустройства общества. Лидерами в этой области были Н. Чужак, Б. Арватов, Б. Кушнер, О. Брик, Н. Тарабукин, Н. Пунин, С. Третьяков и др.

К числу художников-производственников, воплощающих идеи конструктивизма как формообразующую концепцию, принадлежали В. Татлин, А. Родченко, В. Степанова, Г. Клуцис, К. Медумецкий, Н. Габо, В. Стенберг, Г. Стенберг, К. Иогансон, Н. Певзнер, Л. Попова, А. Веснин, А. Лавинский, А. Экстер и др. Обращение указанной группы художников к экспериментам с пространственными конструкциями являлось важнейшим этапом переориентации в художественных процессах формообразования из приемов внешней стилизации на приемы конструирования. Основанная ими школа стала первой волной советского дизайна, предопределившей в существенной мере его развитие во второй половине XX в.

**Концептуальная модель** – мысленная картина проектируемого объекта, управляемого процесса, его эксплуатации и условий, в которых они функционируют, полученная в результате динамического синтеза воспринимаемой извне информации, информации, извлекаемой из памяти, и реального опыта проектирования.

**Креативность** (англ. creativity) – термин, используемый для обозначения умственных процессов, которые ведут к решениям, идеям, осмыслению, созданию художественных форм, теорий или любых продуктов, являющихся уникальными и новыми. Термин впервые ввел психолог Дж. П. Гилфорд в 1949 г., посвятив свое президентское обращение к Американской психологической ассоциации теме креативности.

Начиная с 1970 г. термин стал активно применяться как в научной, так и в популярной литературе. Наибольшее распространение он получил в психологии и психоанализе. Зигмунд Фрейд (австр. врач, основатель психоанализа, 1856–1939) интерпретировал К. как процесс сублимации, переориентации энергии либидо на социально приемлемые цели, созидание культуры. В гештальтпсихологии К. понимается, как способность к целенаправленной трансформации проблемной ситуации в целом.

Психология, изучающая интеллектуальные процессы, рассматривает К. как комплекс сложных интеллектуальных операций, направленных на производство или заполнение недостающих звеньев при решении проблемной ситуации. Бихевиоризм (ведущее направление америк. психологии 1-й половины XX в.) трактует К. как биологический адаптационный механизм поведения, функционирующий посредством проб и ошибок. В экзистенциализме К. – одна из основных способностей личности, иррациональное начало, посредством которого осуществляется свобода, поскольку человек постоянно принужден создавать себя из «ничего».

Французский философ Сартр (1905–1980) связал К. с проблемой свободы. Согласно его теории, каждый человек изобретает свой собственный способ бытия в мире; актом проектирования себя его сознание пытается



избавиться от случайности своей фактичности и существовать «на собственных основаниях». При этом, чтобы стать реальными условиями практики, материальные условия должны переживаться как «частные ситуации». Таким образом, знание является внутренним моментом индивидуальной практики, даже самой примитивной.

В настоящее время термин «К.» и связанное с ним понимание творческой свободы широко используются в дизайнерской литературе. Он интерпретируется как интеллектуальный инсайт, являющийся видом теоретического понимания или «озарения», возникающего без обращения к культурно-исторической памяти народа. В художественном проектировании это позволяет дизайнеру осуществлять внезапный синтез новых или реорганизацию ранее созданных средовых пространств и объектов.

**Круг цветовой** – система цветов, в которой цветовое многообразие упорядочено на основании объективной закономерности. Он может быть использован как инструмент для ориентировочного расчета результатов смешения цветов, для определения интервалов между цветами при подборе сочетаний.

**Кубизм** (фр. Cubisme, от cube – куб) – направление во французском искусстве 1900–1910 гг. Его основатели и крупнейшие представители – художники Пабло Пикассо и Жорж Брак. Название было дано современными критиками по характерной особенности картин этого направления – преобладание в них прямых линий, граней и кубообразных форм. Однако термин «кубизм», по мнению многих теоретиков искусства, был слишком узок для обозначения всей программы этого направления. Согласно мнению большинства из них, К., чувствуя исчерпанность традиционной живописи, изменил каждый из элементов, образующих словарь искусства (форму, пространство, цвет, технику исполнения), и заменил традиционное применение каждого из них своей собственной новой интерпретацией.

В раннем К. предметы предстают в виде угловатых, резко высеченных изломанными линиями объемов. Но для достижения цели знаки объема недостаточны, необходимо отнять у реального тела его характерный признак – непрерывность: именно поэтому в кубизме возникают «преломления». Ломка реального образа удаляет его от видимости, картина становится коллекцией отдельных аспектов формы, разрезанной на мелкие куски. Появляется так называемый симультанизм, или одновременное изображение предмета с разных сторон. Изломы здесь едва ли не важнее массы.

На завершающем этапе развития кубизм обращается не только к чувству распада формы, но и к поиску новой организующей системы, обеспечивающей спокойствие и равновесие независимо от содержания. Объект изображения как бы собирается, синтезируется из разнотипных фрагментов – графических знаков, красочных мазков, схематизированных рисунков, наклеенных обрывков газет и цветной бумаги, обоев с различным

орнаментом, рисунком или имитацией фактур. Простой сюжет картины, как правило, воссоздается в воображении зрителя. Кубические картины демонстрируют проблемные ситуации между реальностью и способом ее отражения. В этом отношении Пикассо идет дальше других художников модернизма – его поиски выхода более остры и более драматичны.

В итоге эволюцию истории кубизма принято разделять на три периода: так называемый сезанновский, для которого характерны массивные объемы, высеченные прямыми, ломающимися линиями, аналитический, который отличается дроблением форм на мелкие части, сходящиеся под углом к плоскости, и синтетический, когда в картинах Пикассо и Брака стали появляться надписи, а вслед за ними и наклейки. Главным приемом синтетического периода становится коллаж. Кубизм – одно из постимпрессионистских течений, подготовивших футуризм и абстракционизм.

**Лестницы** – конструктивный, функциональный элемент, обеспечивающий вертикальные связи в виде ряда ступеней. Наиболее часто этот термин ассоциируется с лестницей как элементом здания, сооружения. К частным случаям лестниц можно отнести лестницы служебных машин (например, пожарной), трапы судов, самолетов и вертолётов, веревочные лестницы, садовые стремянки, эскалаторы и пр. В ландшафтном благоустройстве лестница представляет собой наиболее распространенный функциональный элемент обработки рельефа. В то же время они настолько выразительны, что могут играть важную роль в композиции пространства. Ландшафтный дизайнер определяет при проектировании не только место размещения лестниц (в строгом соответствии с направлением и интенсивностью движения пешеходов), но и тщательно продумывает форму ступеней, ритм, число в марше, возможное чередование с пандусами. Лестницы и террасы применяются при обработке рельефа в самых различных градостроительных ситуациях.

**Личное пространство** – область непосредственного окружения индивида. Это может быть большая или маленькая область, в зависимости от множества факторов, действующих на данный момент (с кем находится личность, ее настроение, характер взаимодействия и др.), и более постоянных факторов (культурные традиции, физический размер и т. д.).

В дизайне понятие «Л. п.» приобретает особое значение при проектировании средовых объектов, предназначенных для пользования лицами разных возрастных категорий, например взрослого и ребенка, в случае, если их нельзя расположить линейно – одно за другим. В подобной ситуации средовые пространства как бы вкладываются одно в другое: предметы средового наполнения и контекст их взаимосвязей могут заключать в себе совершенно разный смысл для ребенка и взрослого.

**Макет** – пространственный объект, воспроизводящий визуальные или отдельные функциональные характеристики изделия (сооружения, комплекса).

Макеты различают в зависимости от имитируемых сторон объектов дизайна (художественно-эстетических, конструктивных, технологических), в зависимости от этапа проектирования (рабочие, эскизные, демонстрационные, для лабораторных испытаний), по масштабу (в натуральную величину, уменьшенные в различном соотношении), по объемности (трехмерные – объемные, полуобъемные диорамы, циклограммы, перспективные макеты, макеты-декорации, плоскостные), по материалу изготовления (от бумаги, ткани, дерева, условно передающих формы будущих объектов, до прямого воспроизведения задуманных материалов, фактуры, цвета).

За исключением демонстрационных М., целью которых является создание представления о внешнем виде как проектируемых, так и существующих изделий, остальные виды М. служат преимущественно проектным целям.

На разных этапах проектирования используются следующие М.: поисковые (для определения основных объемно-пространственных или компоновочных характеристик проектируемого изделия, сопоставления альтернативных проектных предложений), доводочные (для более детальной проработки отдельных элементов изделия), посадочные (разновидность доводочных макетов, создаваемых в натуральную величину с целью отработки эргономических качеств изделия), действующие (для сравнения с существующими аналогами, для проверки функционирования отдельных элементов изделия).

**Макетирование** (от итал. *macetto* – эскиз, набросок) – условное или «натуральное» объемно-пространственное изображение объекта в определенном масштабе, позволяющее вести поиск и оценку эстетических, функциональных, конструктивно-технологических или потребительских качеств новых изделий и форм, в комплексе анализировать различные аспекты конкретного проектирования.

Макетирование дает возможность воссоздавать и изучать различные явления в лабораторных условиях, способствует механизации процесса проектирования, позволяет оперативно получать приближенные к натуре материалы испытаний дизайнерских объектов. Одновременный учет и решение на одной модели различных вопросов проектирования (например, функциональных, материально-конструктивных и эстетических) в сочетании с графическими материалами обеспечивают на практике реализацию комплексного подхода в проектировании.

**Метафора в дизайне.** Метафора в переводе с греческого (*metaphora*) означает перенесение. Как троп, метафора научно осмыслена в основном в стилистике, риторике и поэтике, где слова и словосочетания употребляются не в обычном, а в переносном смысле для достижения эстетического эффекта, художественно-образной выразительности.

В глубинах античной науки сформировался и получил развитие в дальнейшем взгляд на метафору, как на неотъемлемую принадлежность

языка, особенно в коммуникативных и познавательных целях. Однако, если в литературоведении метафора исследована достаточно основательно, то в других областях художественного творчества она «не удостоена» адекватного осмысления, особенно в дизайне, который с точки зрения семиологии (науке об общих знаках и знаково-символических системах) также должен иметь свой метаязык.

В дизайне метафора рассматривается в контексте перенесения явлений и предметов окружающего мира на утилитарную вещь. Принцип перенесения ложится в основание классификационной схемы основных типов метафорических переносов в области дизайна. В отличие от классификации типов переноса в вербальном языке, где может переноситься живое на живое, в дизайне внешний мир (одушевленный и неодушевленный) переносится на неодушевленный предмет. В этом смысле можно выделить следующие объекты метафорического переноса:

- естественная неживая природа (солнце, небо, облака, земля, горы, камни, вода, дождь, снег и др.);
- искусственная неживая природа («вторая природа» – предметный мир, предмет, его внешний характер, объем, материал, конструкция, функция, технология, стилевые особенности, мода, декоративные свойства и др.);
- живая природа (растение, животное, человек, характер внешнего вида, пол, функциональные свойства органов, особенности поведения животных – доброжелательность, агрессия, профессиональные особенности у человека);
- общество (философия, политика, экономика, классовая идеология, религия, культура и т. п.);
- абстракция (свет, гравитация, скорость, ритм эпохи, геометрические фигуры и тела – круг, прямоугольник, треугольник, квадрат, шар, параллелепипед, пирамида, куб и др.).

Метафора имеет различные модификации, которые находят отражение в формообразовании вещей. Среди них можно выделить:

- олицетворение (антропоморфизм, зооморфизм);
- метаморфоз (превращение конструктивных особенностей);
- эпитет (перенесение декоративных свойств);
- перифраз (переименование);
- сравнение (уподобляемое сопоставление);
- антитезы (противоречивое сопоставление);
- оксиморон (парадоксальное сопоставление);
- катахреза (пародийное, карикатурное сопоставление).

В дизайне, где в основе формообразования лежит утилитарно-полезная функция, олицетворение, метаморфоз, параллелизм, эпитет, перифраз выступают, как фигуральные обозначения переносов свойств явлений и предметов окружающего мира на объект; сравнение, антитеза,

оксиморон и катахреза – как стилистические приемы соотнесенности фигуральных обозначений с функцией объекта.

Ценностная инновационная значимость метафоры в дизайне заключается в том, что она позволяет на основе переноса черт различных социокультурных и природных явлений жизни человека на утилитарную форму объекта достичь невозможного, иногда парадоксального визуального эффекта, вызывающего обостренный интерес к вещи у потребителя [6].

**Методика художественного конструирования** – совокупность сложившихся принципов, методов и приемов создания промышленных изделий, удовлетворяющих комплексу функциональных эстетических и других требований, а также целостного предметно-пространственного окружения, отражающего материальную и духовную культуру общества. М. х. к. исследует закономерности формообразования, композиции (см. Композиция), процесс проектирования и технические средства проектирования (чертежи, модели, вычислительная техника), опираясь при этом на данные ряда смежных наук – психологии, социологии, философии, экономики, культурологи, экологии и др.

**Мода** – непродолжительное единство и массовое распространение тех или иных внешних проявлений культуры – вкусов, поведения, стилистических признаков изделий, принятых критериев их эстетической оценки и пр. Основным признаком М. (в отличие от стиля) является ее изменчивость – следствие как эстетических, так и иных общекультурных предпосылок, в том числе экономических, производственных и технологических. М. охватывает разнообразные сферы человеческой деятельности, существенно влияя на производство и потребление. В дизайне М. находит свое выражение во внешней форме проектируемых и производимых изделий, особенно одежды. Массовость М., ее социально-психологическая природа, закономерности изменения, влияние на образ жизни и формирование потребностей обширных групп населения делают М. важным социальным явлением, которое изучается и учитывается в процессе дизайнерского проектирования. Особым образом ориентирован на М. стайлинг (см. Стайлинг).

**Модерн** (фр. modern – современный, новый) – русское наименование стиля в европейском и американском искусстве конца XIX – начала XX вв. В других странах были приняты разные названия: ар нуво – во Франции и Англии, югендстиль – в Германии, сецессион – в Австрии, либерти – в Италии.

Модерн сформировался в Англии в русле художественно-промышленного движения конца XIX в., основателем и пропагандистом которого был У. Морис (1834–1896). Теоретической основой движения были труды У. Рескина «Семь светочей архитектуры» (1849), соединившего в своей эстетической теории идеи красоты и пользы. М. представлял собой совокупность попыток сформировать целостный, противостоящий эклектике художественный стиль в архитектуре и декоративном искусстве.

В Европе стиль был «открыт» группой художников во главе с Отто Вагнером, Петером Беренсом и Анри ван де Вельде и коренился в художественной ситуации второй половины XIX в. Россия восприняла его подражательно без исторических корней и подготовительного периода.

Модерн характеризовался принципиальной неразделенностью жанров и видов искусства, активно экспериментируя в живописи, архитектуре, прикладном искусстве, дизайне; благодаря этому были открыты новые оригинальные технологии в графическом дизайне, журнальной и книжной иллюстрации, в мебели, текстиле, дизайне стекла и керамики, в индустрии моды. Идеи синтеза искусств способствовали возникновению оригинальной и яркой эстетики во всех указанных областях. М. был чужд академизму и историческим аллюзиям, это было детище наступающей индустриализации Европы и США.

В плане исторических заимствований из прошлых стилей М. шел так далеко в историческое прошлое, что в нем можно обнаружить связи даже с далеким примитивным художественным мышлением. Кроме того, модерн, следуя общим принципам «движения искусств и ремесел», максимально приблизился к природе. Излюбленными темами художников – представителей модерна стали изображения символически выраженных растительных форм, а также причудливых микроорганизмов, заимствованных из зоологических и ботанических исследований. М. свойственна поэтика символизма, высокая организованность композиций, декоративность гибких линий, подчеркнутая инициатива авторских изобретений. Рационализм, внимание к функциональности пространства, увлеченность новыми материалами (металл, стекло, керамика) создали почву для зарождения внутри этого стиля тех тенденций, которые впоследствии получили развитие в творческих программах конструктивизма и функционализма [14].

**Перспектива** – система изображения объемных тел на плоскости в соответствии с законами и правилами реального зрительного восприятия человека (в зависимости от удаленности, точки зрения и др.). Средства воссоздания реальной пространственной структуры и расположения видимых предметов в классическом виде (прямая, линейная или научная перспектива) сложились в эпоху Возрождения.

**Потребительские качества изделий** – совокупность свойств, благодаря которым изделие удовлетворяет те или иные материальные и духовные потребности человека. П. к. и. характеризуют общественную полезность предмета, удобства в обращении с ним, его соответствие требованиям художественной культуры определенного времени.

**Предметная среда** – организованное определенным образом единство изделий, производимых обществом промышленным и другими способами и обеспечивающих деятельность людей в быту и на производстве. Вместе с архитектурными зданиями и сооружениями П. с. создает так

называемую искусственную среду жизнедеятельности человека (см. Предметно-пространственная среда).

**Предметно-пространственная среда** – внутренне обусловленное предметно-пространственное единство; взаимообусловленное единство целостного объекта исследований и разработки. Архитектурно-дизайнерская практика рассматривает П.-п. с. как «часть окружения, которая образована архитектурно (художественно) обоснованными объемно-пространственными структурами, системами оборудования и благоустройства, объединенными в целостность по законам художественного единства» [15].

Непосредственное окружение, совокупность природных и искусственных пространств и их вещное наполнение находятся в постоянном взаимодействии с человеком и изменяются в процессе его деятельности. Общая для архитектуры и дизайна стратегия развития П.-п. с. – неременная предпосылка ее практического упорядочения. Элементы П.-п. с. – важнейший объект дизайна, а их структурирование – его предмет.

Главная характеристика П.-п. с. – взаимодействие с субъектом. Отсюда – уровень рассмотрения, зависящий от субъекта (индивид, социальная общность, вплоть до человечества в целом). Субъект в процессе жизнедеятельности обустривает, изменяет среду в соответствии со своим образом жизни и тем самым изнутри структурирует ее. Со стороны природной и социальной П.-п. с. также подвергается структурированию. В соответствии с типами функциональных структур можно классифицировать П.-п. с. на естественную и искусственную, городскую и сельскую, жилую (бытовую) и производственную. Внутри П.-п. с. выделяются предметная среда, техническая среда (оборудование), инженерные сооружения, социокультурная среда и пр. Следовательно, непосредственному проектированию предметных элементов должна предшествовать целенаправленная разработка обобщенных содержательных проектов-программ среды. Условно они называются интегральным проектированием, поскольку призваны объединять, интегрировать, соотносить задачи становления определенных способов жизнедеятельности с предметно-пространственными средствами их осуществления. По природе своей интегральное проектирование лежит на стыке мировоззренческих наук и архитектуры, дизайна, искусства.

**Предпроектный анализ** – проводимое на первоначальном этапе проектирования исследование и сопоставление всевозможных данных о желаемых функциях, облике, способе изготовления, наличии аналогов проектируемого объекта. В процессе П. а. выявляются недостатки существующих изделий, пожелания потребителей и вычлняются возможные точки концентрации внимания дизайнера, фиксируются проектные идеи и пр. В целом П. а. может быть разделен на следующие виды:

1) социально-экономический анализ – исследование социальных явлений, экономических и производственных вопросов, влияющих на

функционирование объекта, с целью повышения эффективности проектирования;

2) функциональный анализ – исследование способов использования изделия;

3) функционально-стоимостный анализ – исследование структуры потребностей и наиболее эффективных (в отношении затрат) способов их удовлетворения для различных групп населения (возрастных или профессиональных), для различных сред обитания (город, деревня), в различных масштабах (массовые или индивидуальные формы потребления) и др.;

4) технологический анализ – исследование материалов и возможных способов изготовления изделия;

5) анализ формы – исследование структуры изделия и его аналогов, поиск вариантов композиционных, конструктивных и пластических решений.

**Примитивизм** (от лат. *primitivus* – первый, самый ранний) – формалистическое течение в изобразительном искусстве конца XIX – начала XX вв., преднамеренно стилизующее художественные формы первобытного искусства, искусства культурно отсталых народов, народного творчества, детского рисунка. Особенности П. заключаются в том, что здесь улавливаются только внешние признаки стилизуемых художественных культур без проникновения в их сущность и без попыток актуализировать их.

Возникновение и развитие примитивизма было вызвано неприятием урбанистического образа жизни и унифицированной массовой культуры, равно как и изощренного элитарного искусства. Примитивисты стремились приблизиться к эмоциональной чистоте и ясности детского или народного сознания, хотя на самом деле являлись одним из сложных вариантов авангардизма, зачастую иронического. Сам термин «П.» не отличается строгой научностью, так как обозначает наивность, безыскусность, проявляющиеся в искусстве различных эпох и направлений.

**Принципы человекоориентированного проектирования** – основополагающие идеи или ценностные основания проектирования, отражающие уровень развития общества, его потребности и требования в воспроизводстве материальных объектов конкретного типа. К основным принципам человекоориентированного дизайна можно отнести:

– принцип гуманистической направленности проектной деятельности, практически осуществляющей идею о необходимости реализации проектирования, основанного на физических, физиологических и психологических требованиях эргономики;

– принцип природосообразности проектной деятельности, базирующийся на требованиях экологического проектирования, учитывающего интегративное влияние всего комплекса естественного и искусственного средового окружения конкретной местности: географическое расположение



местности и ее климатические условия, красоту естественно-природного окружения, специфику культурных традиций, энергетику местности, менталитет ближайшего окружения, духовную атмосферу и т. п.;

– принцип культуросообразности дизайн-деятельности, учитывающий как общечеловеческие ценности культуры, так и особенности и нормы национальных культур конкретного региона, а также нахождение баланса различных национальных культур;

– принцип открытого проектирования, вытекающий из динамического характера социализации и свидетельствующий о непрерывности становления человеческой личности.

Эти и другие принципы дизайна реализуются в контексте современной государственной политики, направленной на регионализацию проектной культуры.

**Проект в дизайне** – промежуточное или конечное описание объекта проектирования, зафиксированное в соответствующей художественно-конструкторской документации, необходимое для составления технической документации, производства и последующей эксплуатации продукции. Новый подход к эстетической деятельности выделил художественное проектирование в самостоятельную область творчества, где проектность и проектирование выступают как связь между конкретно-внешним и внутренним, конечным и бесконечным, временным и вечным.

**Проекция** – изображение предмета на плоскости, дающее более или менее полное представление о форме этого предмета. П. бывают следующих видов: ортогональная (в случае, если изображены 3 или 4 основные стороны предмета в виде развертки на плоскости), аксонометрическая (когда предмет изображен на плоскости в пространственной системе координат и по характеру изображения приближается к перспективе), изометрическая.

**Пропорция** (от лат. proportion – соотношение) – закономерное отношение частей предметов или явлений между собой и целым. Учение о П. восходит к практике измерений, приведшей к эмпирическому обнаружению П. человеческого тела, которое наблюдается уже в Древнем Египте не позднее XXX в. до н. э.

Эстетика П. получила развитие у пифагорейцев, связывающих с ней категории красоты и гармонии. В своем учении они выдвинули положение о трех типах П.: арифметической, геометрической и гармонической.

Пропорциональность, соразмерность предмета считалась в период античности одним из обязательных условий красоты. В эпоху Возрождения эстетическое осмысление П. связано с развитием архитектуры и естествознания. Разработка учения о П. принадлежит Пьеро делла Франческо и Л. Пачоли, введшим понятие золотого сечения, Леонардо да Винчи, подчеркивавшему, что «красота прекрасного лица заключается в божественной пропорциональности композиции его элементов», А. Дюреру и др.

Художественный поиск совершенной пропорции не прекращается в Новое время («линия красоты» у Хогарта).

В XX в. Ле Корбюзье применил в строительстве и художественном конструировании «модулер» как систему величин, основанных на П. человеческого тела. Соблюдение пропорций – одно из условий стройной композиции художественных произведений. Вместе с тем в XX в. получило широкое распространение сознательное нарушение П. (деформация), которое используется в современном искусстве как прием для достижения художественной выразительности. Теория П. широко развивалась в музыке и теории архитектуры. П. является формальным условием гармонического построения художественного целого [16].

**Пуризм** (от лат. *purus* – чистый) – направление во французском изобразительном искусстве 1920-х гг., представленное главным образом творчеством Амеде Озанфана и Шарля Эдуара Жаннере (Ле Корбюзье). Их манифест «После кубизма» (1918) заявил о необходимости создавать искусство, декоративное по своим задачам, а по форме предельно строгое, очищенное от деталей и усложнений. Пуристы призывали к максимальному самоограничению, отказу от субъективного произвола в целях достижения пластического совершенства, образцом которого является машина. В своих живописных произведениях они последовательно упрощали формы, очерчивали их геометрически четкими линиями. В эстетике этого направления складывались принципы функционализма, ярко проявившиеся в архитектуре и дизайне.

**Рампа** (фр. *rampe* – наклонная площадка) – 1) в театре ряд ламп, расположенных на полу у сцены и приспособленных для ее освещения; 2) в витринах – освещение, расположенное на полу, в передней части сразу за стеклом витрины (смотровым стеклом).

**Рационализм** (от лат. *rationalis* – разумный) – совокупность архитектурных направлений 1-й половины XX в., стремившихся к соответствию архитектуры современным представлениям об обществе и искусстве и современным достижениям науки и техники. Р. выдвинул требование единства архитектурной формы, конструкции и функционально обусловленной пространственной структуры.

Основы эстетики Р. были заложены в конце XIX в. в борьбе против эклектики, преодоление которой было связано с противопоставлением ей простоты, лаконизма, геометрической четкости объемов. Объемы органично сочетались с металлическими каркасами, железобетоном, стеклом и другими новыми материалами. Функционально обоснованный план придавал в композиции архитектурных сооружений типизированную четкость.

Рационализм вошел в художественную практику Запада как основное идейное ядро «современной архитектуры», явившейся широким движением международного значения. В 1950-х гг. получили распространение

универсальные формы зданий интернационального стиля, рассчитанные на размещение в них любых функций – жилых, деловых, производственных, общественных и прочих интерьеров. Однако, подобно функционализму, указанный стиль встретил негативное отношение в связи с однообразием застройки, игнорированием местных условий и традиций. В конечном счете, разочарование в догматизме и утопичности позднего Р. стимулировало возникновение новых, противостоящих ему стилей, таких, как брутализм, неоклассицизм, постмодернизм.

**Реабилитационно-развивающая среда** (для детей-инвалидов) – важная область средового проектирования, заключающаяся в гармонизации комплекса материальных объектов (игр, игрушек, пособий, материалов для самостоятельных и совместных занятий и др.), предназначенных для деятельности ребенка. Среди различных элементов среды важнейшее место занимают удобная мебель и различные вспомогательные приспособления, призванные компенсировать патологические отклонения в организме ребенка. Его развитие напрямую зависит от удобства пользования и доступности объектов окружающей предметно-пространственной среды, которая существенным образом определяет его интеллектуальные возможности в учебе, свободу в игре, независимость от окружающих в повседневном быте.

Предметная среда включает в себя все, что окружает детей и влияет на их развитие: мебель, оборудование, учебные материалы, предметы бытового обихода, развивающие игры и т. д. В них должны быть отражены интересы как здоровых детей, так и детей с ограниченными возможностями, их культура. Как правило, это вещи, отличающиеся повышенной безопасностью, легкостью и удобством пользования, высокой степенью комфортности. Будучи доступными для инвалидов, они должны характеризоваться повышенной привлекательностью для всех детей. Совместное воспитание оказывает двухстороннее влияние на подрастающее поколение: с одной стороны, изменяются отношения коллектива к проблемам инвалидности, а с другой, изменяются отношения к себе и своим проблемам у самих детей, имеющих инвалидность. Их активное участие по мере сил в совместной учебе и отдыхе формирует характер, позволяющий жить в тесном взаимодействии с другими людьми, без отчуждения и вынужденной изоляции.

**Реализм** (фр. *realisme*, от лат. *realis* – действительный, вещественный) – свойство искусства воспроизводить истину действительности не посредством научного анализа, не посредством мышления в понятиях, а путем воссоздания чувственных форм, в которых идея существует в реальности. При этом произведение высокого реалистического искусства демонстрирует неограниченные возможности фантазии, соревнуясь в творческой силе с созидательной мощью природы и человеческого общества. Реалистическое воспроизведение действительности основано на единстве

художественного обобщения и индивидуализации, свойственном художественному образу.

Реализм, понимаемый как тенденция развития мирового искусства, предполагает стилевое многообразие и имеет свои конкретно-исторические формы: наивное жизнеподобие наскальных изображений древнейших человеческих коллективов, идеализация античного искусства, одухотворенность и одновременно «натурализм» поздней готики и т. д. Особенно интенсивно развивался Р. в искусстве Возрождения, от которого (через стадии голландской, фламандской, испанской, французской живописи XVII в., «просветительского Р.» XVIII в.) тянутся нити к Р. XIX в., когда возникло само понятие Р.

Реализм искусства XIX–XX вв. отмечен социальной направленностью, многомерным изображением существенных сторон общественного бытия, правдивостью в деталях наряду с типическими обобщениями, страстностью, пафосом в отстаивании авторского идеала. Вместе с тем наряду с несомненными достижениями Р. XIX в. имеет свои слабые стороны по сравнению с Р. более ранних эпох (например, иллюстративность, свойственная некоторым мастерам бытового жанра и особенно их последователям в XX в.).

Реализм в искусстве часто связан с демократическим, иногда даже революционно-радикальным мировоззрением, но эта связь осложняется реальными обстоятельствами времени.

**Ретро** – стиль, основу которого составляет нарочитая имитация форм, характерных для стилей прошедших эпох. Подобные приемы формообразования относятся преимущественно к стайлингу, который явился реакцией на безликость массовой продукции, следовавшей исключительно принципам функционализма. Аналогично постмодернизму, Ретро обращается к истории, но отличается от него более формальным «внешним» подходом. В промышленном дизайне стиль Ретро, как правило, ограничивается сферой изделий для быта либо оборудованием общественных интерьеров.

**Ритм** (от лат. *rhythmus* – течь, стремиться) – возвращение подобного через одинаковые промежутки времени, в противоположность такту, который является абсолютно точным (математически) повторением равного. Явление ритма сначала наблюдалось в области музыки и танцев, затем было познано как форма выражения жизни вообще, широко применялось в объяснении хода исторического процесса.

В пластическом искусстве Р. является одним из главных формообразующих законов, позволяющих отражать в его пространственных ритмических рядах присущие природе пространственные и временные закономерности. Он имеет начало, конец, развитие в пространстве, может обладать кульминационным центром. Р. является основой любого орнамента.

Категория ритма в искусстве тесно связана с категорией метра, выражающей упорядоченность, в основе которой лежит соблюдение меры.

**Романский стиль** (от лат. *romanus* – римский) – стилевое направление в западноевропейском искусстве X–XII вв. (в ряде стран также XIII в.). Термин появился в XIX в., отражая связь европейского искусства с древнеримским, а также византийским. Наиболее чисто и ярко Р. с. выражен в соборах Германии, народ которой в романском Средневековье был самым могущественным.

Являясь первым законченным стилем западноевропейского искусства, Р. с. полнее всего выразился в архитектуре: в основе романской церкви лежит план древнехристианской базилики. На ее основе постепенно выработывался архитектурный стиль, получивший впоследствии название романского. От своего прототипа он отличается более последовательной разработкой и более органическими формами. В стиле доминирует логика, в церковном и светском искусстве сохраняется единство. Р. с. ярко проявил себя в искусстве миниатюры, в литье, чеканке, эмали, ткачестве, ковроделии, резьбе по дереву и кости. Получило распространение искусство витража.

Характерными особенностями Р. с. является органическое слияние рациональной структуры сооружений и их мощных конструкций с многофигурными скульптурными композициями, экспрессивность которых выражает могущество божества. Монументальная живопись и скульптура неразрывно связаны с архитектурой, подчинены ее формам и ритмам. В общем единстве стиля плоский рельеф является необходимым средством выражения; плоскостные, упрощенные формы наделены одухотворенностью и экспрессией.

Мебель Р. с. играла сугубо прикладную роль. Она характеризовалась примитивностью конструкции, громоздкостью, «кричащими» красками. Самой универсальной и практичной мебелью был сундук, форма которого восходит к античным саркофагам. В храмах они начинают появляться с ножками и дверцами, являясь своеобразными прародителями современных шкафов.

**Свет** – электромагнитное оптическое излучение, включающее ультрафиолетовую и инфракрасную области спектра вместе с видимым излучением – собственно светом. В диапазоне видимого излучения электромагнитные волны вызывают зрительное ощущение, улавливаются светочувствительными клетками сетчатки глаза; зрительный нерв передает возбуждение в зрительные центры головного мозга, где возникает также ощущение цвета.

Различные тела и вещества по-разному излучают, отражают, поглощают, пропускают через себя, преломляют световые волны, что глаз воспринимает как разные цвета и их оттенки. Богатство красок окружающего мира, их разнообразие воспринимаются благодаря различной

отражательной способности поверхности каждого тела. Ощущение белого цвета возникает при возможно более полном отражении и оптическом смешении (в глазу зрителя) лучей всех семи находящихся в закономерной связи цветов солнечного спектра (красный, оранжевый, желтый, зеленый, голубой, синий, фиолетовый). Черный цвет является результатом поглощения практически всех лучей спектра.

Цветовой тон предмета воспринимается благодаря тому, что лучи какого-либо цвета спектра отражаются предметом, а другие им поглощаются; проходя через прозрачную окрашенную среду, лучи С. соединяют собственный цвет с цветом среды. В результате отражения, поглощения и преломления лучей С. возникают хроматические цвета, обладающие цветовым тоном, отличным от черного, серого.

В пластических искусствах С. понимается как более освещенные части самого художественного произведения (если это материальный объект – сооружение, скульптура, предмет) либо (в живописи и графике) как освещение изображенных фигур, предметов, пространств. Свет на выпуклостях формы подчеркивается контрастом с тенью в углублениях.

Цветовой облик интерьера имеет большое значение с точки зрения не только его эстетической характеристики, но и его влияния на психоэмоциональное состояние человека. Известно, например, что цвет влияет на ритм в труде, его необходимо учитывать при работах высокой точности. Применением соответствующих цветов можно содействовать организации порядка и безопасности в рабочем помещении; именно поэтому работа по оформлению помещения начинается с нахождения правильного цвета для фона.

Цветовая среда города – подвижная совокупность цветоносителей, изменяющихся с некоторой периодичностью, воспринимаемая человеком по мере его нахождения в определенном цветовом пространстве. Каждый исторический город уникален в своем колористическом проявлении. Светоцветовое оформление любого средового пространства закрытого или открытого типа является одним из важнейших аспектов гармонизирующей деятельности дизайна.

**Стайлинг** (от англ. Style – стиль) – одно из направлений дизайна, выражающееся во внешнем, не затрагивающем конструкцию и функциональную основу изменении промышленного изделия в соответствии с господствующим стилем. Стайлинг обусловлен необходимостью модернизации формы функционально-стабильных изделий в соответствии с требованиями стилевого единства предметной среды, как особый тип формально-эстетической модернизации, при котором изменению подвергается исключительно внешний вид изделия. Стайлинг тесно связан с конкретными характерными чертами образа жизни, с модой и изменением предпочтений. В этом заключается его отличие от подлинно дизайнерского подхода, рассматривающего факторы технической целесообразности

(эргономики, требования технологии, эксплуатации и др.) в качестве инструмента художественного творчества. Чрезмерное использование стайлинга иногда приводит к фальсификации изделий.

**Стиль** – (греч. Stylos – палочка) – в древности и в средние века заостренный стержень из кости, металла или дерева, которым писали на восковых дощечках или на бересте. В искусстве и архитектуре термин характеризует способ или образ изложения, изображения, выражения идейно-художественных особенностей творчества мастера, проявляющийся в типичных для него темах, идеях, характерах, конфликтах, а также в своеобразии изобразительно-выразительных средств, художественных приемов. Стиль – это одно из ключевых понятий эстетики и искусствоведения, известное уже в античную эпоху и получившее в истории многочисленные истолкования. Стиль не создается специально, но зависит от закономерных движений созидания и разрушения, от общего закона развития. С каждой новой эпохой стилевому развитию в искусстве сопутствовали все нарастающие усложнения, проявляющиеся во взаимодействии местных региональных школ, художественных традиций и др.

В дизайне стиль – это художественно-пластическая однородность предметно-пространственной среды и ее элементов, выделяемая в процессе восприятия материальной и художественной культуры как единое целое. Характерный признак стиля – его сравнительное постоянство. По сравнению с модой стиль в дизайне теснее связан с социальными основами общества, его эстетическими установками [17].

**Тектоника** (от греч. tekton – плотник, строитель), **архитектоника** – отражение конструкции предмета или постройки в их художественном образе. Тектоническое мышление оперирует трехмерными ценностями и является способом овладения геометрическим пространством. Абстрактный характер последнего переносится на систему знаков, очерчивающих его со всех сторон; иными словами, архитектоника создает костяк, намечающий границы пространства. Характерным примером может служить система колонн, соединенных друг с другом венчающими их горизонтальными членами и описывающая пространственную величину куба здания. Тектоническое мышление отличается рационалистической ясностью и образностью.

Одним из наиболее существенных методов тектонического оформления является членение целого на ряд частей, приведенных друг с другом в соотношения, управляемые законом субординации. Архитектоническое построение отличается формализмом, который является необходимой общей характеристикой структурного мышления. Философ Гегель отмечал, что одной из великих красот классической архитектуры является то, что она не ставит колонн больше, чем в самом деле необходимо для поддержания балок и того, что на них покоится. В сфере архитектуры, в собственном смысле, колонны, поставленные только ради украшения,

не обладают истинной красотой. Элементами, противоположными тектонике, являются пластичность и живопись.

В дизайне с понятием тектоники изделия связана возможность пластически образно выразить в форме работу материала и конструкции. Тектоника есть результат познания и пластически образного выражения в структуре и форме изделия свойств материала и конструкции, логики их работы. Иными словами, тектоника связана с материалом и конструкцией, но дело не в самом материале и не в самой конструкции и не просто в их влиянии на форму, а в пластическом обнаружении в форме логики работы материала и конструкции. Речь идет прежде всего о зрительно выраженном ощущении прочности, устойчивости, равновесия, легкости или тяжести. Тектоника и объемно-пространственная структура обеспечивают гармонизацию внешней формы изделия в первую очередь.

Понятие архитектоники теснейшим образом связано с художественными идеями Возрождения. Основой гармоничной композиции является правильное построение объемно-пространственной структуры. Но при этом тектоника не является самостоятельным композиционным средством; используя только ее, нельзя решить поставленную композиционную задачу полноценно. Она определяет общую композицию и намечает использование других композиционных средств. Последовательная архитектоника возможна только при дифференциации искусств.

**Типизация в дизайне** – 1) обоснованное сведение многообразия конструкций машин, оборудования, приборов, зданий, сооружений, процедур и прочего к небольшому числу групп, включающих образцы (процессы) с наилучшими показателями, для их дальнейшего внедрения в производство; 2) определение типов изделий и их элементов, оптимальных для их потребителей по набору, размерам и т. д.; 3) достижение полной или частичной тождественности конструктивно-монтажных узлов изделия (группы изделий) в интересах обеспечения экономически выгодной серии и упрощения методов производства – сборки, механизации и пр. Высокая степень Т. обеспечивает экономическую рентабельность производства, повышает производительность труда; Т. может служить темой дизайн-проекта или вычленяется как задание на проектирование.

**Типология в дизайне** – изучение и приведение в систему многообразия объектов дизайна и их элементов исходя из типов потребностей, типов потребителей функциональных процессов, условий потребления и прочего для определения целей и задач проектирования. Результатом Т. являются номенклатуры и типологические ряды объектов. Т. изделий – разделение изделий по группам исходя из функций условий потребления, параметров и пр.; Т. потребителей – вычленение групп потребителей на основе тех или иных критериев: пола, возраста, социальной принадлежности, уровня обеспеченности и др.; Т. конструкций – выделение групп конструкций по типам их структуры, энергообеспечения, по материалу.



**Унификация** (от лат. unus – один + facio – делаю) – приведение чего либо к единой системе, форме, к единообразию. В дизайне унификация является необходимым условием развития и углубления специализации производства на основе конструирования различных по назначению и потребительским свойствам изделий, единых конструктивных узлов и деталей.

Изделия, изготавливаемые на предприятиях даже одной отрасли, одинаковые по назначению, отличаются друг от друга по конструкции. Еще больше отличий в деталях, узлах, сменных частях этих изделий, поскольку предприятия стремятся выпускать оригинальные изделия. Это создает препятствия для углубления специализации, расширения кооперации, дальнейшей автоматизации, что в целом снижает эффективность производства. Оригинальность техники создает трудности в эксплуатации и ремонте, так как осложнены снабжение запасными частями и организация ремонта. Унификация позволяет выделить в производстве машин ведущие модели и превратить их в базовые. На основе базовых моделей создается конструктивный (параметрический) ряд машин (иногда их называют «гаммой»), различающихся по мощности, размерам и другим эксплуатационным параметрам. Указанный ряд машин создается с учетом максимального использования унифицированных деталей и узлов, из которых состоит базовая модель. Путем конструктивного агрегатирования можно создать широкую номенклатуру машин, состоящих из одних и тех же унифицированных деталей и узлов. Основная цель унификации – устранение необходимости отдельного проектирования и производства каждого варианта в отдельности.

Унификация является также средством достижения композиционного и конструктивного единства предметно-пространственной среды. С точки зрения формообразования прием унификации облегчает дизайнеру задачу проектирования комплекса изделий, обладающих стилевым единством. Унифицировать можно не только изделия и их элементы, но и технологические процессы их изготовления на основе типизации; с другой стороны, чрезмерное увлечение унификацией угрожает среде или ее фрагментам повышенным единообразием.

**Формирование предметно-пространственной среды** – процесс проектирования и реализации предметно-пространственной среды с вычленением комплексного объекта (жилище, цех, офис, предприятие и пр.) как средового образования, а также его результат. Предполагает определение функциональных зон, проектирование оборудования, визуальных коммуникаций, обеспечивающих оптимальное протекание функций в среде, построение логически взаимосвязанной структуры среды, отражающей структуру жизнедеятельности. Задача создания единства и гармонии элементов среды дает наиболее высокий качественный результат при средовом подходе.

**Функционализм** (от лат. *functio* – исполнение, совершение) – широкое социально-эстетическое движение в архитектуре и прикладном искусстве, сложившееся в 20-х гг. XX в. Его представители выступили за подчинение предметно-художественного формообразования требованиям современного технического и общественного прогресса. Ф. имел интернациональный характер и был представлен как отдельными архитекторами (Ф.Л. Райт, Ле Корбюзье), так и целыми архитектурными школами (нем. «Баухауз», голландский Де стейл, советский конструктивизм) (см. Конструктивизм).

Несмотря на различия, представителей Ф. объединяло неприятие эклектизма и украшения, стремление добиваться художественной выразительности путем эстетического освоения современных материалов и конструкций, требование создавать не просто отвлеченные формы, а предметно-эстетическую среду для жизнедеятельности людей. В некоторых течениях Ф. (напр., в школе «Баухауза», в конструктивизме) эстетические задачи непосредственно связывались с социальными устремлениями, нацеленностью на утверждение общественных форм собственности, коллективистского быта, эстетически одухотворенного труда.

Свою эстетическую деятельность представители этих течений рассматривали как созидание будущего справедливого мира. Среди конструктивистов были распространены, например, жизнестроительные концепции, согласно которым художественное формообразование должно перерасти в созидание форм самой жизни. Несмотря на то, что жизнестроительные концепции Ф., основывающиеся на преувеличении общественно-созидательной функции искусства, оказались иллюзорными, он внес заметный вклад в материально-художественную культуру XX в. (разработка принципа свободного плана, взаимопроникновения внешнего и внутреннего пространства, выразительное использование функционально-конструктивной структуры сооружений, обоснование возможности и необходимости индустриализации гражданского строительства, новых принципов градостроительной планировки и расселения).

Однако в последующем идеи Ф. подверглись профанации: был абсолютизирован тезис об определяющем воздействии на архитектурную форму ее функционально-конструктивных предпосылок. Появились утверждения, что форма автоматически следует из функции, и на этом основании возможно вообще отказаться при архитектурном проектировании от решения художественно-эстетических проблем. Таким образом, функциональная форма превращалась в функциональный стиль. Архитектурная практика опровергла эту установку. Позитивные же идеи Ф. восприняты и развиты в теории современного дизайна. Термин «Ф.» стал использоваться как одно из проявлений интернационального стиля.

**Функциональность** – способность изделия, комплекса изделий, среды выполнять определенную работу или создавать условия для ее

выполнения; соответствие изделия его предназначению, то есть его способность выполнять ту или иную функцию в процессе жизнедеятельности человека. Многофункциональность – заложенная в изделии способность выполнять несколько функций.

**Хай-тек** (англ. High technology – высокая технология) – стилевое направление, базирующееся на эстетизации конструктивных систем, использующих новые материалы и технологии. В объектах архитектуры и дизайна хай-тек демонстрирует высокие качества легких сплавов, пластиков и других современных материалов. Для него характерны объемы, напоминающие сборные производственные модули, инженерные сооружения, сложные структурированные пространства, асимметричность, замысловатость композиции, избыливающей резкими линиями, острыми углами. Конструкции и инженерные системы берут на себя роль архитектурных элементов.

**Цвет** – оцениваемое глазом свойство материальных объектов, обусловленное их способностью избирательно отражать (пропускать) световые волны определенной длины, и воспринимаемое как определенное зрительное ощущение. Описывается наименованием (красный, желтый, синий и пр.) или характеристиками. Ц. – важнейшее качество формы, образное средство проектирования, организации среды, эмоционально-психологический язык формы. Цветовое решение часто является определяющим при оценке продукции. Ц. особенно важен для знаковых аспектов проектирования, поскольку с ним связано множество культурно-символических смыслов.

В подавляющем большинстве случаев цветовое ощущение возникает в результате воздействия на глаз потоков электромагнитного излучения из диапазона длин волн, в котором это излучение воспринимается глазом (видимый диапазон – длины волн от 380 до 760 нм). Различные цветовые ощущения вызывают разноокрашенные предметы, их разноосвещенные участки, а также источники света и создаваемое ими освещение. При этом восприятия Ц. могут различаться (даже при одинаковом относительном спектральном составе потоков излучения) в зависимости от того, попадает ли в глаз излучение от источников света или от несамосветящихся объектов.

В человеческом языке, однако, используются одни и те же термины для обозначения Ц. этих двух разных типов объектов. Основную долю предметов, вызывающих цветовые ощущения, составляют несамосветящиеся тела, которые лишь отражают или пропускают свет, излучаемый источниками. В общем случае Ц. предмета обусловлен следующими факторами: его окраской и свойствами его поверхности, оптическими свойствами источников света и среды, через которую свет распространяется, свойствами зрительного анализатора и особенностями еще недостаточно изученного психофизиологического процесса переработки зрительных впечатлений в мозговых центрах.

Развитие способности к ощущению Ц. эволюционно обеспечивалось формированием специальной системы цветового зрения, состоящей из трех типов цветочувствительных фоторецепторов в центральном участке сетчатки глаза (т. н. колбочек) с максимумами спектральной чувствительности в трех разных спектральных участках: красном, зеленом и синем, а также четвертого типа рецепторов (палочек), не обладающих преимущественной чувствительностью к какому-либо одному спектральному Ц., расположенных по периферии сетчатки и играющих главную роль в создании ахроматических (см. ниже) зрительных образов. Часто недооцениваемое значение палочек в механизме распознавания Ц. становится тем выше, чем ниже освещенность наблюдаемых предметов. Воздействие различных по спектральному составу и интенсивности потоков лучистой энергии на эти четыре типа рецепторов сетчатки и является физико-химической основой различных восприятий Ц. Комбинации разных по интенсивности раздражений фоторецепторов, перерабатываемые и в периферийных проводящих нервных путях, и в мозговых зрительных центрах, дают все многообразие цветовых ощущений. Суммарная спектральная чувствительность глаза, обусловленная действием фоторецепторов всех типов, максимальна в «зеленой» области (длина волны около 555 нм), а при понижении освещенности смещается в «сине-зеленую» область. Предполагавшаяся ранее сводимость всех цветовых ощущений к сочетаниям различных раздражений только трех типов цветочувствительных элементов послужила основой для разработки способов количественного выражения Ц. в виде набора трех чисел. Подобный подход имеет рациональную основу, однако при разработке таких способов не могли быть учтены влияние вариаций освещенности и интенсивности излучения, роль (весьма значительная) зрительных мозговых центров и общего психофизиологического состояния наблюдателя.

**Цветовая композиция** – это сочетание цветовых пятен на плоскости, в пространстве, организованное в определенной закономерности и рассчитанное на эстетическое восприятие.

Выделяют четыре типа цветовых композиций:

- монохромия, которая строится на одном хроматическом цвете;
- полярная, которая строится на двух контрастных или дополнительных цветах;
- трехцветие, где основными являются три хроматических цвета;
- многоцветие, которое строится на четырех и более цветах.

**Цветовая комбинаторика** – один из методов формообразования в графическом дизайне, основанный на поиске, исследовании и применении закономерностей вариантного изменения графических структур, а также на способах использования в объектах дизайна, стандартизированных на основе определенной системы цветов, что позволяет создавать разнообразные графические серии для внедрения их в массовое производство.

Ц. к. использует наиболее часто встречающиеся в природе цветовые комбинации, а также создает новые комбинации в соответствии с новым эстетическим освоением полихромии. Ц. к. широко используется при автоматизации проектирования.

**Эклектика** (от греч. *eklektikos* – выбирающий) – соединение разнородных художественных элементов, представляющее собой сложный псевдостиль, характерный для периодов упадка оригинальных стилей.

Термин «эклектика», или «эклектизм», впервые был применен во II в. Потамоном из Александрии для обозначения своего учения, стремящегося к всестороннему учету тенденций развития, противоречивых влияний, многоаспектных процессов и др. Характерной особенностью Э. является нарушение принципов целостности, конкретности, а, следовательно, объективности рассмотрения процессов и явлений. В искусстве Э. свойственна ситуациям перелома, перестройки материальных и мировоззренческих основ, когда уходящие ценности считаются устаревшими и уже не удовлетворяют людей, а новые еще не укоренились. Внешнее, поверхностное усвоение наружных признаков различных художественных образцов и стилей составляет привнесенную картину, не способную к органическому развитию.

Эклектику можно рассматривать, как смешение стилевых направлений. Черты эклектизма наблюдались в разные периоды развития истории искусств.

В эпоху механизации производства искусство исполняло декорирующую роль в изготовлении объектов материальной культуры нового типа. В одних случаях оно ориентировалось на утверждение престижа и богатства, в других – служило запросам неразвитого массового вкуса. И в том, и в другом случае этому способствовало наличие большого количества образцов салонной материальной культуры разных эпох. Обращение к стереотипам было наиболее простым способом реализации неограниченной свободы выбора.

Единственным смыслом дальнейшего развития форм виделось совершенствование рациональности конструкций, с одной стороны, и внедрение приемов декоративного оформления, с другой.

Поиск единства форм основывался на хаотичной преобразующей деятельности, лишенной целостности мировосприятия, то есть единой основы, на почве которой можно было бы интегрировать мир вещей. Не было достигнуто и органическое взаимодействие между отдельными видами искусства, что наиболее явно обозначилось в противопоставлении станковой и декоративно-прикладной живописи. Эклектика и сменивший ее модерн, из которых выкристаллизовывались новые направления, представляли собой «мозаичные» стили, отразившие в себе изменение социальной структуры общества во второй половине XIX в.

**Эргодизайн** – художественное проектирование объектов, формирование которых определяется, в первую очередь, требованиями эргономики. Смысловым ядром Э. является создание безопасной и комфортной для человека среды обитания, а также его физическое и психическое благополучие. Э. трактуется также, как человекоориентированная научно-проектная деятельность, при которой за счет интеграции средств дизайна и эргономики создаются эстетически и эргономически полноценные объекты и предметно-пространственная среда.

При этом исходно важное значение имеет максимально полный учет информации о специфике деятельности человека и требованиях, предъявляемых к функциональным и эстетическим качествам проектируемых объектов: чрезвычайно широкий спектр объектов техники, программных средств и средовых пространств обуславливает необходимость последовательного расширения ряда задач. Эргодизайнерское проектирование различных рабочих систем осуществляется с учетом распределения функций, проектирования работ, рабочего пространства и рабочего места, отображения информации и т. п. Этот вид проектирования отражает динамический и диалектический характер потребления предметного мира и является активным звеном формирования такой материальной среды, которая под влиянием цивилизационного прогресса и моды постоянно воспроизводится обществом в обновленном виде. Как инновационный метод дизайнерской деятельности он применяется в области разработки перспективных планов материально-культурного развития страны.

Эргодизайн обеспечивает не только целостный подход к проектируемым объектам, но и позволяет полнее выявлять их культурные особенности, что, в свою очередь, способствует более глубокому пониманию проектных задач на новом научном уровне. Исследование среды как системы элементов пространства, времени, материальных объектов, систем коммуникации и т. п. требует привлечения методов различных наук, среди которых наиболее универсальными являются методы кибернетики. В настоящее время их крупнейшим достижением является компьютер, который вторгся в сферу человеческого мышления и затрагивает такие глубинные человеческие свойства, как эмоции, суждение, творчество. Практически все наши знания о работе различных функциональных систем, проявляющих свое действие в живой природе, живых организмах и обществе, строятся на познании информационных закономерностей их деятельности. Это неисчерпаемый ресурс познавательных возможностей и ключ к широчайшим перспективам в творческой деятельности.

Но вместе с фантастическим увеличением познавательных и творческих возможностей человека возрастает также ответственность за его безопасность и здоровье, которая возлагается на Э. Его методологические ориентации по-разному детерминируют стратегии исследований в зависимости от того, что выдвигается на первый план: в одних случаях

превалируют дизайнерские проблемы, связанные с образно-эстетическими задачами, в других, преобладают эргономические подходы, акцентирующие внимание на человеческом факторе. В проектной культуре Э. обозначает не только форму деятельности, но и образ мысли, что необычайно важно для согласованных их решений. При выборе последних все декларируемые в культуре ценности подчиняются самоценности человеческой личности.

**Эргономика** – дисциплина, комплексно изучающая антропометрические, биомеханические, психофизиологические и психологические аспекты взаимодействия человека с техническими средствами, предметом деятельности и средой с целью придания системе человек – машина – среда таких свойств, которые обеспечивают наиболее эффективное ее функционирование при условии сохранения здоровья и развития личности. Эргономическое обеспечение дизайнерских разработок осуществляется путем непосредственного участия эргономистов в процессе проектирования, разработки и внедрения эргономических норм, требований и стандартов.

**Эстетика быта** – одна из основных сфер проявления эстетического отношения человека к действительности, реализующегося во внепроизводственной повседневной жизни: в культуре одежды и поведения, отношении к вещам, предметному наполнению и оборудованию жилой, рекреационной и досуговой среды, пространств бытового обслуживания и мест общественной коммуникации.

Быт может быть индивидуальный, семейный, коллективный, городской, сельский, социальный. При этом он может рассматриваться с материальной и духовной сторон, индивидуальной и социальной точек зрения, условий домашней трудовой деятельности, социально-бытового обслуживания и многих других аспектов. Материальные свидетельства бытовой культуры различных народов, социальных классов и групп в их историческом развитии раскрывают единство и многообразие эстетических представлений людей о красоте предметного мира, уровне и специфике эстетических вкусов, общественно-культурных и духовных идеалах.

Бытовая среда представляет собой единство мировоззренческих функциональных, экономических, социальных и эстетических норм и условий жизни человека, выступает как показатель эстетического мировосприятия людей и основа формирования их духовно-материальной культуры. Последняя находится в непрерывном историческом развитии, на которое оказывают влияние множество факторов цивилизационного, научно-технического, мировоззренческого, политического, экономического и т. п. характера. Под их воздействием меняются как сами элементы быта, так и его общая структура и условия функционирования в целом.

Смена форм бытовой культуры происходит постепенно: одни ее элементы устаревают и отбрасываются, другие видоизменяются, третьи

вообще не имеют аналогов в прошлом и вызваны проявлением новых потребностей людей и возможностей техники. В результате вырабатываются критерии оценки происходящих изменений, формируются отношения к материальному наследию прошлого, разрабатываются новые проекты развития бытовой культуры в ее функционально и эстетически измененном виде (меняются функции старых зданий, реставрируется и используется по-новому мебель, некоторые бытовые вещи становятся объектами коллекционирования или музейными экспонатами).

Эстетика быта позволяет соотносить развитие потребностей людей и материальных возможностей для их удовлетворения, оценивать характер культурных изменений и с учетом этого воспитывать эстетический вкус, определять задачи и особенности воздействия искусства на окружающую жизнь. Э. б. непосредственно связана с технической эстетикой и дизайном (см. Дизайн жилой среды), экологией среды, эстетическим воспитанием человека и выступает одним из действенных средств интеграции его материальной и духовно-эстетической культуры.

**Эффект Пуркине** – изменение относительной яркости цвета при усилении или ослаблении освещения:

- при очень больших яркостях (соответствующих прямому солнечному свету в южных широтах) цветовой тон сохраняется без существенных изменений только у желтого и голубого, остальные «выцветают»;
- спектр нормальной яркости (соответствует рассеянному дневному освещению), ясно различаются все цвета;
- при сильном потемнении различаются только три основных цвета: красный, зеленый и синий.

Эффект Пуркине был обнаружен в 1819 году и назван в честь чешского ученого Я. Э. Пуркине.



## СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Бахтин М. М. Эстетика словесного творчества / Сост. С. Г. Бочаров; Текст подгот. Г. С. Бернштейн и Л. В. Дерюгина. – М.: Искусство, 1979. – 424 с.
2. Минервин Г. Б. Архитектоника промышленных форм / Всесоюз. науч.-исслед. ин-т техн. эстетики. – М., 1970.
3. Минервин Г. Б., Ермолаев А. П. Новая специальность – архитектор-дизайнер/ Техническая эстетика, 1989, № 11, с. 27–31.
4. Базен Ж. Барокко и рококо / Жермен Базен. – М.: Слово, 2001. – 286 с.
5. Дижур А. Л. Ульмская школа художественного конструирования // Техническая эстетика. 1964. № 4, с. 69–74.
6. Жердев Е. В. Метафорическая образность в дизайне / Е. В. Жердев. – М.: изд-во МСХА, 2004. – 225 с.
7. Минервин Г. Б. О красоте машин и вещей: Для учащихся ст. классов / Г. Б. Минервин, В. М. Мунипов. – М.: Просвещение, 1975. – 151 с.
8. Мунипов В. М. Эргономика на службе производства / В. М. Мунипов. – М.: Знание, 1970. – 62 с.
9. Даниляк В. И. Эргодизайн, качество, конкурентоспособность / В. И. Даниляк, В. М. Мунипов, М. В. Федоров. – М.: Изд-во стандартов, 1990. – 199 с.
10. Соболев Н. Н. Стили в мебели / Н. Н. Соболев. – М.: Изд-во В. Шевчук, 2003 (ОАО Можайский полигр. комб.). – 348 с.
11. Иконников А. В. Архитектура XX века: Реальность и утопии / А. В. Иконников. – М.: РААСН, 1996. – 109 с.
12. Лаврентьев А. Н. Лаборатория конструктивизма: учеб.-метод. пособие по истории граф. дизайна: Опыты граф. моделирования / А. Н. Лаврентьев. – М.: Грантъ, 2000. – 255 с.
13. Гончарова Н. А. Теория изображения: учеб. пособие: Конспект. и хрестомат. материалы на основе лекций В. А. Фаворского (1934) с включением лекций А. Д. Гончарова (1997) по дисциплине «Теория композиции». Специальность 051900 «Графика» / Н. А. Гончарова. – М.: Мир книг, 1997. – 159 с.
14. Борисова Е. А. Русский модерн / Е. А. Борисова, Г. Ю. Стернин. – М.: РИП-холдинг, 2014. – 351 с.
15. Шимко В. Т. Архитектурно-дизайнерское проектирование городской среды: учеб. для студентов вузов, обучающихся по специальности «Дизайн архитектур. среды», направления подгот. «Архитектура» / В. Т. Шимко. – М.: Архитектура-С, 2006. – 382 с.
16. Петрович Дж. Теоретики пропорций / Дж. Петрович. – М.: Стройиздат, 1979. – 193 с.
17. Гартман К. О. Стили / К. О. Гартман. – М.: Искусство, 2000 г. – 262 с.